
CONEXIÓN
MANGA
WINTER SONATA
EL AMOR QUE NUNCA SE OLVIDA
2X1
INCLUYE REVISTA Y DVD DE REGALO
SEIKIMATSU OCCULT ACADEMY
UN MUNDO SOBRENATURAL
MANGAS DE MANGAKAS
BAKUMAN
¡CUMPLE TU SUEÑO DE SER MANGAKA!
225
Con lujo de Detalle
Por Gojirushis
MANGATUTINO
EL PERIÓDICO DEL MANGA
LAS 10 Mejores cintas DE ANIMACIÓN JAPONESA
PLUS: FRIDAY NIGHT LIGHTS / VAMPIRELLA
WICKED / SHOELESS JOE / DEVIANTART
$20.00 / 2. 25DLLS.
00225
7 509761 102983



DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
ADALISA ZÁRATE

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
JESÚS CHAVARRÍA
AUREA D. FRENIERE
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSADEC RAMOS
GABY MAYA
DANIEL ROJAS G.
RODRIGO RAMOS
MÓNICA URIBE
GOARE SALCIDO
MAESTRA TOKIYO TANAKA
ERNESTO OLICÓN
ALEJANDRA RIVERA
OFELIA ESTRADA

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
EDITOPOSTER

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Adriana Vazquez
Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-01-00 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 ó 50059586 con
Rafael Esquivel G.

www.vanguardiaeditores.com

Todos queremos ser famosos, dicen por ahí. Que se reconozca nuestro talento, y poder dedicarnos al 100% a aquello que más nos gusta hacer. Por eso, probablemente, es que hay tantas historias sobre famosos descubiertos por accidente, en la calle, o por una serie de extrañas coincidencias que nadie podría creer. De lo que hay muy pocas historias es sobre lo difícil que es llegar a la cima, y de lo que en realidad cuesta el volverse famoso. Porque hay que admitirlo, es una cuestión de mucho esfuerzo.

No olviden que a partir del próximo número podrán encontrar aquí en *Conexión Manga* su complemento de *Akibakei*.

«CONTENIDO»







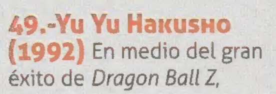
CONEXIÓN MANGA No. 225. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Febrero 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Dist. De Impresos, S. de R.L. de C.V., Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: TALLERES ROTOGRÁFICOS ZARAGOZA, CALLE 3 No. 48 NAUCALPAN DE JUÁREZ, EDO. DE MÉXICO TEL. 5359 1577. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena # 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LOS 100 MEJORES ANIMES DE TODOS LOS TIEMPOS

50 a 41

Por Adalisa Zárate

50.- Katekyou Hitman Reborn (2006) Justo cuando las series de niñas dulces y tiernas comenzaron a ponerse de moda, Hitman Reborn, basado en el manga de **Akira Amano**, logró mezclar las dos tendencias más de moda del momento en una sola historia, dándonos a Reborn, un pequeño y tierno bebé vestido de mafioso y con una pistola como el tutor de Tsunayoshi Sawada, que debe volverse el Don de la familia Vongola. Esta mezcla de un comic de peleas -porque el llegar a ser un Don no es precisamente una caminata en el parque- y de comedia, logró que se volviera una serie muy popular con nada menos que 203 episodios.

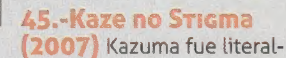


49.-Yu Yu Hakusho (1992) En medio del gran éxito de *Dragon Ball Z*, **Yoshihiro Togashi** comenzó una serie que sería originalmente de aventuras y misterio, siguiendo a Yusuke Urameshi como un "detective del más allá". Pero gracias al éxito de la antes mencionada *Dragon Ball Z* (Y, previamente, Saint Seiya), sus editores le sugirieron que se fuera más bien a una historia de batallas y torneos. Togashi no estuvo muy de acuerdo, pero los fans adoraron el cambio y la serie de Pierrot por eso se gana su lugar en esta lista.

48.- Shaman King (2001) Una muy interesante visión del bien y el mal,y también de los sacrificios que uno debe hacer para llegar a la cima, Shaman King sigue a Yoh Asakura en su búsqueda para ser el Rey de los Shamanes, y poder recrear el mundo a su gusto. Y el final de la serie es verdaderamente increíble.

47.- Fullmetal Panic (2002) Una de las primeras leyes de la comedia es sacar a una persona de su ambiente y ponerlo en una situación completamente diferente a la que está acostumbrado para así reírnos del pobre "pez fuera del agua". Y esta es precisamente la premisa de *Fullmetal Panic*, donde seguimos a Sosuke, un soldado de Mithril, mientras debe trabajar como guardaespaldas de una estudiante llamada Chidori sin que ella sepa que está en peligro.

46.-Elfen Lied (2004) Quien diga que el gore y lo tierno no se pueden juntar, nunca ha visto *Elfen Lied* donde seguimos a Nyu, una dulce y adorable chica que en realidad es Lucy, un experimento genético que es capaz de asesinar sin siquiera parpadear. La serie se volvió famosa por su brutalidad, pero a pesar de eso, también debe ser recordada por su compleja historia.



45.-Kaze no Stigma (2007) Kazuma fue literalmente exiliado de su familia por su incapacidad de usar una técnica de control del fuego, y por tanto, incapaz de ser el nuevo líder del clan. Pero cinco años más tarde, regresa al lugar de su derrota como un maestro del control del viento. El problema es que en cuanto regresa, miembros de su familia son asesinados justamente con la misma técnica y debe hacer todo para demostrar que no es el asesino. Una serie muy interesante de Gonzo, con la excelente animación a la que el estudio nos tiene acostumbrados.



44.-Gintama (2006) Al mismo tiempo que *Bleach* estaba comenzando a ganar fama, esta serie de Sunrise nos mostraba una manera bastante diferente de ver Edo, donde en lugar de luchar contra los extranjeros, los samuráis lucharon contra un grupo de Alienígenas. Una mezcla muy curiosa de comedia y drama, que definitivamente uno no se debe perder.



43.- School Rumble (2004) *School Rumble* es una comedia romántica que se logra salir del montón gracias a sus personajes. Aunque la serie es corta, y su final es algo ambiguo, es una serie que ningun fanático de las historias escolares se debe perder.



42.- Slam Dunk (1993) ¿Qué se puede decir de *Slam Dunk* que no se haya dicho ya? Esta serie deportiva es la causante de que en Japón, el *Basketball* haya ganado popularidad de nuevo, y uno no puede negar que en México también causó un gran furor. Porque nunca olvidaremos a Sakuragi y su deseo de ser un deportista sólo por la chica a la que ama.

41.-Princess Tutu (2002) Una princesa mágica original, ya que Ahiru no es una niña, es una patita que se convirtió en una niña para aprender a bailar, y ayudar a su amado Mytho a pegar su corazón. Una mezcla de cuento de hadas, princesa mágica, y sí, ballet, que puede dejar a todos con una lágrima en los ojos.



TOP 10 LOS SECUNDARIOS

QUE NOS CAEN MEJOR QUE LOS PROTAGONISTAS

Por Adalisa Zárate

No falla. El autor tiene a un favorito, es obvio, todos lo quieren en la serie, es el más fuerte, el más poderoso, el que siempre se queda con la chica... y el que le cae gordo a todos los lectores. Es por eso que hemos compilado la lista de todos los personajes que nos caerían mejor si fueran el protagonista de su historia.

10 Sasuke Uchiha

Ok, va. Naruto tiene muchos fans. Pero en este caso, Sasuke se cuela en la lista porque a veces parece que el mismo autor es quien querría estar hablándonos de la larga y sufrida vida de sasuke en lugar de dedicarle páginas a su protagonista. Vamos... ¡Hasta NARUTO a veces parece querer que la historia se trate de Sasuke y no de él! Ha desbancado a algunos antagonistas, porque claro, **Naruto** suena un poco mejor como título de manga que Sasuke, y a estas alturas del partido, cambiar toda la mercancía sería demasiado trabajo. Pero repetimos, aún cuando no sea tan popular como el protagonista mismo fuera de la serie, por su popularidad en su propio universo lo mencionamos aquí.

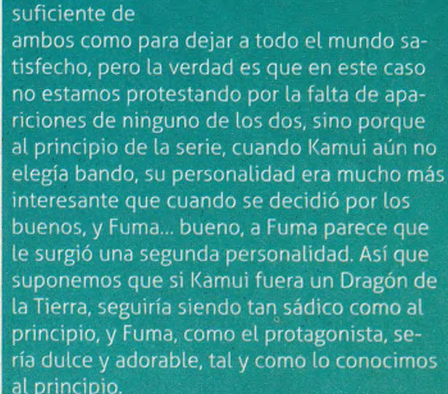


9 Roy Mustang

Otro que está en la lista no porque no nos caiga bien Ed Elric (o Al, no podemos olvidar a Al), sino porque hay ciertas partes de su vida y sus aventuras durante la pelea contra Padre y los homúnculos que no pudimos ver a fondo por seguir al Alquimista de Acero y a su hermano. ¿Cómo llegó a un puesto tan alto en la milicia si era hijo adoptivo de una Madam? ¿Cómo se ganó la lealtad incondicional de todos sus seguidores? ¿Qué tenía Riza en la espalda? ¿Cómo se le declaró finalmente a Riza? Y por si todas esas preguntas no fueran suficientes, no olvidemos el "chiste" de la misma autora más o menos por el volumen uno donde nos prometió que cambiaría el título del manga a "El alquimista de fuego".



8 Fuma



Ésta va a sonar como una elección rara, ya que uno podría decir que con Kamui como protagonista, y Fuma como antagonista, pues tenemos suficiente de ambos como para dejar a todo el mundo satisfecho, pero la verdad es que en este caso no estamos protestando por la falta de apariciones de ninguno de los dos, sino porque al principio de la serie, cuando Kamui aún no elegía bando, su personalidad era mucho más interesante que cuando se decidió por los buenos, y Fuma... bueno, a Fuma parece que le surgió una segunda personalidad. Así que suponemos que si Kamui fuera un Dragón de la Tierra, seguiría siendo tan sádico como al principio, y Fuma, como el protagonista, sería dulce y adorable, tal y como lo conocimos al principio.

7 Death the Kid

Soul Eater y Maka Albam son muy buenos protagonistas, pero uno no puede negar que Death the Kid y las hermanas Liz y Patty llaman mucho más la atención, especialmente para alguien que está empezando a pensar en ver o leer la serie. Pero vamos, entre una chica dedicada que busca ser mejor que su padre en venganza por un divorcio, y el hijo de la muerte que padece de desorden obsesivo compulsivo, ¿a quién les suena que es más divertido seguir? Es más, viendo algunas de las imágenes promocionales de la serie... uno se pregunta si en realidad no es Kid el protagonista, y la única razón por la que creemos que es Maka es porque ella es más bonita.





6 Las Outer Senshi

Oh, vamos, esta ni siquiera tendría que tener que explicarla. Por adorables que sean las inner senshi, Haruka, Michiru y Setsuna se robaron el programa desde su primera aparición, y hubiera sido genial verlas más durante S, y por supuesto, que no estuvieran relegadas a apoyo de último minuto durante *Super S* y *Sailor Stars*. Debido a que son las únicas dispuestas a hacer lo necesario para salvar al mundo, incluso si lo necesario no es precisamente lo más sano y saludable del planeta para un individuo. Y, al añadir a Hotaru a la mezcla ¿Cómo podemos no querer verlas más seguido?

5 Hotohori



O, en realidad, cualquiera que no fuera Miaka (Y, por extensión, Tamahome). Yui, Hotohori, Naraku, Nuriko, y hasta el tercer extra de la izquierda en el episodio dos, son mucho más interesantes que la máquina de comer y llorar que es Miaka durante la mayoría de la serie. Es más, me atrevo a decir que dejar la serie exactamente igual pero poniéndole *mute* a Miaka, sería mucho mejor. O si queremos, incluir una roca o un pedazo de esponja es mucho mejor que Miaka.

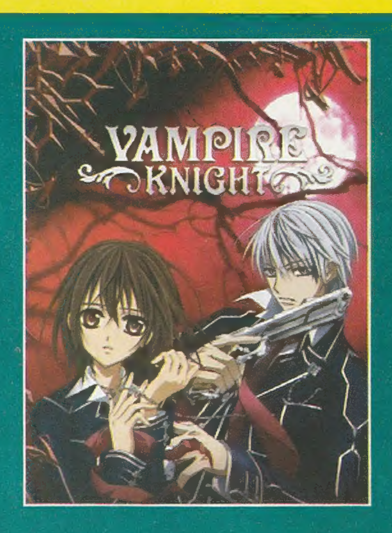
4 Dark and Krad

Y aquí es donde nos van a ver raro, porque si, si. Dark es el alter ego de Daisuke, y por tanto, es medio protagonista de DNAngel, y Krad es el alterego de su enemigo Satoshi Hiwatari, por lo que podemos decir que si sale bastante, PERO como la serie pasa más tiempo preocupándose por el romance de Daisuke con las gemelas, en realidad sabemos muy poco de los inmortales ladrones Dark y Krad. ¿Quién los creó? ¿Para qué los creo? ¿Dark es el mismo siempre que se manifiesta en la familia de Daisuke o cada Dark tiene diferente personalidad? Un montón de explicaciones que nos podrían dar si le dieran más importancia a Dark que a Daisuke.

3 Max Sterling

Cuando Macross fue tasajeada para convertirse en Robotech, una de las cosas que se cortaron bastante fue el papel de Lynn Minmay como salvadora de la Tierra gracias a su música y su voz. Pasó de ser LA RAZÓN por la que la humanidad triunfó, a una porrista glorificada, lo que bueno, puede ser extraño, pero funcionaba en los ochenta. Pero ya que estábamos haciendo cambios para crear una historia más realista, ¿Por qué no centrarnos en el soldado que se enamora del enemigo, en lugar del chico que se vuelve soldado por puro accidente y termina en un triángulo amoroso digno de *Archie* entre una de sus superiores y el equivalente japonés de *Madonna*? Claro, en Macross 7 nos dieron el gusto de centrarse en la FAMILIA de Max, pero aún así nos hubiera gustado ver a Max en el papel protagónico por lo menos una vez.

2 El resto de la clase de la Tarde en la academia Cross



Si, si, la segunda parte de *Vampire Knight* se vuelve bastante interesante cuando Yuki tiene su pequeño problemita con la hemoglobina. Pero ¿Cuántas series existen con triángulos amorosos entre una chica humana y dos seres supernaturales, de los cuales uno -o más- resultan ser vampiros? No traten de contarlas con los dedos, porque no les van a alcanzar. Por otro lado ¿Cuántas series hay que traten sobre las complicaciones de tener vampiros inmortales estudiando Preparatoria de manera perenne y al mismo tiempo obligándolos a no atacar a los humanos a pesar de que esos son sus instintos? No se ustedes, pero lo segundo suena un poquito más interesante que la misma historia de amor que hemos visto cientos de veces.



1 Shiryu

En realidad nuestro primer lugar no necesita explicación, pero para las tres personas que no vieron *Caballeros del Zodiaco*, lo diremos de manera sencilla: Seiya es el peor protagonista del universo, y todos los Caballeros son mucho más interesantes que él. Incluso en la situación familiar, el que Shiryu deba elegir seguir con su deber a pesar de tener a una chica que lo ama y un mentor bastante comprensivo, es más dramático que el eterno "Debo encontrar a mi hermana, a la que creo que encontré, pero no importa que ella me diga que no es mi hermana, yo no le creo" que Seiya nos repite a lo largo de toda la serie.

Moritaka Masahiro es un estudiante de Secundaria que sólo desea una cosa: Tener una vida completamente común y corriente, justo como se espera de la juventud japonesa. Terminar la escuela con una calificación decente, conseguir un trabajo en alguna oficina, y vivir de manera absolutamente promedio. Esta particular manera de pensar tiene origen en el destino de su tío, un mangaka que sólo tuvo un éxito en su vida con manga de chistes cortos, y que murió en circunstancias algo misteriosas, de tal forma que Masahiro está convencido de que se suicidó.

Si, está enamorado de su compañera, Azuki Miho, a quien observa en silencio con una frecuencia preocupante, pero no se atreve a hablar con ella. Al contrario, muestra que si tiene talento para dibujar ya que constantemente hace bocetos de ella en su cuaderno. Por supuesto, esto lleva a que un día, Masahiro olvida su cuaderno en clase, y éste es descubierto por Akito Takagi, el "genio" de la clase que aparentemente no necesita estudiar para sacar dieces.

"SEAMOS SINCEROS, ES UNO DE LOS SUEÑOS MÁS COMUNES ENTRE LOS FANS DEL ANIME JAPONÉS, EL PODER HACER SU PROPIO MANGA, QUE SEA ADAPTADO A UN VERDADERO ANIME"

SHONEN +15

Takagi también tiene un plan para su futuro, que no es tan común como el de Masahiro. Lo que él quiere es nada menos que ser un gran mangaka. O más bien, ser un escritor de manga, porque está consciente de que no tiene talento para dibujar, y lo que quiere es encontrar a un dibujante que lo entienda. Y según él, Masahiro es su dibujante.

Por supuesto, Masahiro no acepta a la primera, pero Takagi lo manipula un poco diciéndole que va a confesarle su amor a Azuki. Cuando Masahiro va a casa de su amada para detener ese problema, descubre que Azuki tiene el sueño de ser una gran actriz de doblaje. Y es cuando de pronto Masahiro se da cuenta de que tener sueños difíciles de lo-

BA

Por Adalisa Zárate

gar es importante, por lo que decide pedirle a Azuki que se case con él, pero sólo cuando los dos hayan cumplido sus sueños. No sólo eso, sino que además no deben siquiera verse o hablarse hasta que él (con Takagi) consigan que uno de sus mangas sea adaptado a anime, y ella pueda ser la voz de la protagonista.

Si esto les suena a una promesa prácticamente imposible de cumplir (El no hablarse ni verse, tomando en cuenta que van a la misma escuela), a Azuki no le parece así, y acto seguido se regresa a la casa para decirle por el intercom que acepta, que también lo quiere, y que hará todo lo posible para volverse una estrella a tiempo para salir en el anime de Masahiro. Por tanto, lo único que tienen que hacer ahora nuestros intrépidos protagonistas, es escribir un manga que se vuelva un éxito inmediato, y por supuesto, vender los derechos para hacer un anime. ¿suena fácil, no?

EL PRECIO DE SOÑAR

Muy bien, hora de hacer una pequeña encuesta ¿Quién de aquí quiere ser mangaka? Seamos sinceros, es uno de los sueños más comunes entre los fans del anime japonés, el poder hacer su propio manga, que sea adaptado a un verdadero anime. Algunos lo sueñan por la fama y la fortuna, otros porque le tienen ese absoluto amor al arte, y unos terceros porque los mismos mangas muestran la profesión como algo divertido, pero el punto es que sí, en algún momento de nuestras vidas todos hemos querido ser mangakas.

"BAKUMAN, ADEMÁS DE UNA HISTORIA DIVERTIDA, SE PUEDE VER CADA UNO DE LOS PASOS QUE TIENE QUE PASAR CUALQUIER MANGA QUE DEBE SER PUBLICADO"

Ahora, éste particular sueño no es exclusivo de los fanáticos del anime (y el manga), no. De hecho, es tan común entre los que son fans del comic americano, y del comic europeo, como del manga, de tal suerte que, por ejemplo en los ochentas, Marvel comics saco a la venta un libro bastante popular de nombre *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*, que incluso se vendia con hojas de dibujantes profesionales para practicar entintado y, una vez terminado el "curso", mandar el resultado a Marvel para ver si era posible unirse a la gran casa de las ideas.

Esta manía no acabo en los ochentas. Actualmente hay, si no cientos, por lo menos sí decenas de libros de "Como dibujar al estilo" y por supuesto, la serie *Como dibujar Manga* que va desde lo básico, hasta cosas verdaderamente kafkianas como "Aprende a dibujar pliegos de faldas de diferentes longitudes" (Estaría mal no recordarle a todos los lectores de *Conexión Manga* que desean ser dibujantes que Dibujarte, nuestra revista hermana, está a la venta con lecciones de dibujo para todos los que desean dedicarse al mundo del Arte). Y todo es porque, a fin de cuentas, la idea de poder vivir de algo que amas, de poder dedicarte al 100% a algo que te llena de alegría y de paso, la fama que viene con ello es algo muy atractivo.

Sin embargo, prácticamente todos estos manuales, y el sinnúmero de historias que se dedican a explorar lo genial que es dedicarte a dibujar comics o mangas (Para más información sobre esto, pueden ver el artículo que sigue a éste), prácticamente ninguno habla de los por menores menos agraciados con respecto a la dura verdad de lo difícil que es ser dibujante.

Pero **Tsugumi Ohba** y **Takeshi Obata**, famosos ya gracias a su increíble serie *Death Note*, decidieron no irse por el camino fácil con su nueva obra *Bakuman*. Si, el principio se parece un montón a otras tantas series que pululan por ahí, donde un día el protagonista despierta y decide que quiere hacer doujinshi, para luego volverse super famoso con un manga o, por lo menos, super famoso entre otros lectores de doujinshi.

Pero ese parecido se pierde completamente una vez llegamos a la cuarta hoja, donde vemos a Moritaka Masahiro, nuestro protagonista, completamente decidido a hacer cualquier cosa con su vida que no sea dibujar manga.

Cuando Akito Takagi descubre su talento, y le insiste que juntos pueden lograr dedicarse a ser mangakas como un equipo (Algo que, por alguna razón incomprensible, muchos lectores en Occidente siguen pensando es un caso

UMAN

LOS SUEÑOS IMPOSIBLES DE LOS MANGAKAS

AL IGUAL QUE L EN DEATH NOTE, TAKAGI ES EXCEPCIONALMENTE INTELIGENTE Y CAPAZ DE MANIPULAR A LA GENTE A SU ALRREDEDOR. ES POR ESO QUE ES FÁCIL COMPARAR BAKUMAN CON SU PREDECESORA.

raro en el manga. Al contrario, lo que ocurre es que muchos autores "individuales" son en realidad, como aquí, el pseudónimo de un duo), a lo que Masahiro le contesta con una página que bien debería estar pegada en el estudio de todo aspirante a dibujar manga: Una sencilla gráfica de cuántos mangas se producen al año, y cuántos de esos mangas son realmente exitosos, como para lograr mantener a sus autores sin que estos deban dedicarse a un segundo (o tercer) trabajo para pagar las cuentas de la casa.

Pero si eso les pareció poco, ya que a fin de cuentas al final Akito logra convencer a Masahiro de que si pueden dedicarse a ser mangakas y Masahiro tiene la meta de lograr un éxito absoluto, para así poder casarse con la chica de sus sueños, la linda Aoki, que a su vez también tiene el sueño de ser actriz de doblaje, el manga se dedica a darnos golpes a diestra y siniestra de cómo no cualquiera puede tener un éxito, incluso después de que logró poner el pie en la entrada de una gran editorial como Shonen Jump.

Bakuman, además de ser una historia divertida, se puede ver cada uno de los pasos que tiene que pasar cualquier manga que debe ser publicado, pero no sólo nos dice los pasos burocráticos, sino también las consecuencias que tiene el difícil mundo del editorial en cada uno de sus protagonistas.

UN PASO ADELANTE, VEINTICINCO PARA ATRÁS

¿Cómo se publica un manga? Bueno, si vives en Japón y haces doujinshi, la idea es sencilla: Dibuja, imprime, fotocopia, engrapa y vende. Pero si quieres hacer algo completamente profesional, *Bakuman* nos da una perfecta línea de tiempo a seguir.

Primero, una vez que tienes la idea, tienes que escribirla y hacer el *layout* completo, sin que falte una sola escena. Esto se llama el "nombre" y es como una versión en boceto de tu historia final. Todas las páginas, y no, como algunas personas hacen, sólo la idea. Tienes que tener todas las escenas, todos los diálogos, todo lo que esperas que vaya a estar en la versión final.

"Esperas" es la palabra clave. Porque una vez que el nombre está terminado, debes llevarlo con tu editor, quien va a revisarlo de pe a pa, para encontrar todos y cada uno de sus errores, y, para horror tuyo, decírtelos de la manera más grosera posible (según tú, porque seamos sinceros, los artistas somos de lo más egocéntrico posibles, y un "mmm esto me parece podría mejorar" lo escuchamos como "tu arte apesta" y te debes sentir mal por ello), y encima de todo, tienes que hacer los cambios que él te exija.

Eso nos lleva de regreso al punto de partida, porque es el momento de hacer cambios, y volver a dibujar el nombre completo, con todas las sugerencias de los editores, y algunas extras que se te hayan ocurrido en el tiempo intermedio. El proceso, en teoría, sólo se debe hacer una vez: entrega, cambios, se entregan los cambios y entonces finalmente el nombre es aceptado.



Pero por supuesto, ese no es el punto final de la historia. Toda vez que tu editor acepta el nombre, es el momento de regresar al estudio y ponerte a trabajar en tus hojas, porque es importantísimo que le entregues todo a la editorial listo en la fecha aprobada, te guste o no.

Y es aquí donde la puerca tuerce el rabo para muchos, y una de las lecciones más duras que *Bakuman* tiene para enseñarle a los lectores. A lo largo de la historia vemos como Masahiro y Akito se quedan dormidos durante exámenes, clases, e incluso reuniones fami-

FICHA TÉCNICA
Director: Kenichi Kasai, Norikai Akitaya
Escritor: Reiko Yoshida
Estudio: J.C. Staff
Episodios: 25

liares porque a la hora del trabajo, eran capaces de no dormir si era necesario para entregar a tiempo. En un capítulo particularmente desgarrador, vemos a uno de los dibujantes trabajar a la intemperie durante una nevada porque las páginas tienen que ser entregadas a tiempo, y la cosa llega a su máxima expresión cuando Masahiro termina en el hospital por desnutrición y falta de sueño, por lo que su editor decide poner su manga (el que realmente parecía ser el que ayudaría a que pudieran casarse Masahiro y Akemi) en pausa hasta que Masahiro se mejore, especialmente porque el tío de Masahiro murió a causa de complicaciones causadas por el cansancio.

Pero supongamos que logras entregar a tiempo, sin mayores problemas a tu salud y sin necesitad de hacer escenas dignas del mismo manga que estas dibujando, o terminar de entintar las últimas líneas en la fila para entregar tus originales por paquetería. Entonces está fuera de tus manos, el editor simplemente lo publica (Aunque eso es simplificar el proceso de imprenta, no estamos para explicarlo aquí). Entonces todo el punto de tu éxito recae completamente en tus lectores.

O, si se sigue el proceso de Japón, de los que no son tus lectores. Porque resulta que en Japón cada Shonen Jump trae una forma para votar por tus tres historias favoritas, y dependiendo de esos votos, es si la historia tiene oportunidad de continuar, o si será cancelada definitivamente. Tomando en cuenta de que no vas a lograr desbancar a *Naruto*, *Bleach* y *One Piece*, eso hace que el cuarto lugar en votos sea el que realmente sea competitivo, porque si una historia cae más abajo del 11vo lugar, es seguro que será cancelada.

DURANTE LA SERIE VEMOS A TAKAGI Y MASAHIRO PROTESTAR SOBRE LOS PERSONAJES VILLANOS PROTAGONISTAS LO CUAL ES IRÓNICO CONSIDERANDO LA PERSONALIDAD DE LIGHT EN DEATH NOTE.

Así que no sólo tienes que ser la mejor historia que PUEDES hacer, sino además tienes que ser MEJOR que todos tus competidores, y de paso, tienes que estar dentro de lo que sea que está de moda "digamos, los mangas de peleas y torneos" pero al mismo tiempo sea completamente original.

Y no sólo eres tú, son todos los que están a tu alrededor, porque hay más dibujantes y más escritores que también están siguiendo los mismos procesos y las mismas ideas, y por tanto, tienen las mismas posibilidades que tú de tener éxito. Y todo eso, todo el drama, toda la emoción, y todo el nerviosismo de los autores, es lo que crea la tensión de *Bakuman*.



LÁPIZ, TINTA, TONOS, COLOR Y MOVIMIENTO

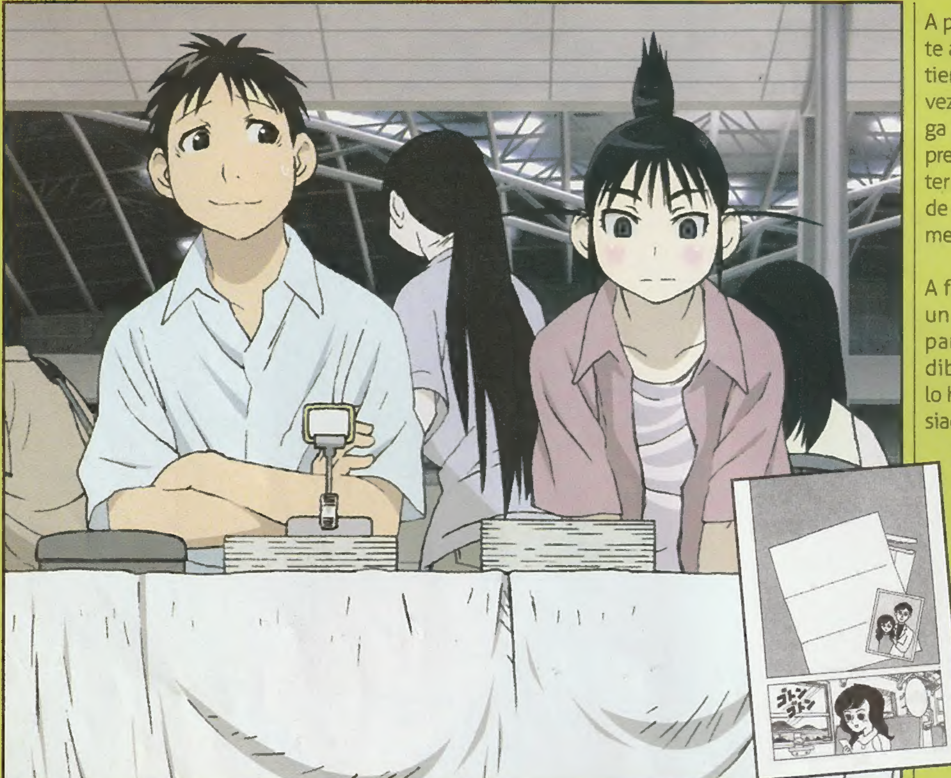
Cuando *Bakuman* comenzó a ser publicado, y logró ser licenciado en varias partes del mundo como Estados Unidos, Francia y Alemania, muchos lectores llegaron a la conclusión de que nunca se vería un anime de la serie, porque si bien es posible hacer que ver a alguien escribir se puede hacer emocionante -siempre que el escribir tenga por consecuencia que alguien se muera- el tener horas y horas de un personaje sentado en un restirador dibujando pueden no sonar muy emocionantes. Claro que, demostrando una vez más que se puede hacer un anime de cualquier cosa siempre que esté con base a una historia interesante, J.C. Staff dio el anuncio de que la serie comenzaría a ser transmitida el 2 de Octubre del año pasado para terminar con nada menos que 25 episodios.

La serie, dirigida por **Kenichi Kasai**, no sólo sigue directamente aquello que ya leímos en el manga (con una excelente actuación de parte de **Atsushi Abe** como Masahiro, y **Satoshi Hino** como Akito), o lo que se vio en una animación por flash en internet (Donde **Jun Fukuyama** fue Masahiro y **Shinnosuke Tachibana** fue Akito), sino que además tiene la sorpresa de que cada una de las historias ideadas por Masahiro y Akito tienen sus propios arcos, donde podemos ver en animación genialidades como Detective Trap, Run, Dahiatsu Tanto! y The Perfect Crime Party.

Si bien es poco probable que la veamos pronto en televisión abierta, *Bakuman* definitivamente es uno de los mejores ejemplos de un anime moderno que realmente intenta retratar como es la vida de un mangaka en Japón. Eso sí, tiene sus problemitas, ya que algunos personajes no son más que estereotipos de los mangakas más famosos, pero es una de las historias que, como todo lo que el duo Ohba y Obata ha producido, realmente puede capturarte.

CALIFICACIONES

Animación: 8
Historia: 10
Personajes: 10
Argumento: 9
Promedio: 9



ANALIZANDO LA VIDA Del mangaka... EN MANGA

Por Gaby Maya

La vida de un mangaka siempre suena excitante, glamorosa. ¡Levante la mano quién le encantaría vivir de crear sus propios mangas y verlos convertirse en un exitoso anime!

Uno se imagina frente a miles de fans que adorarán tu trabajo, ganando carretadas de dinero, disfrutando al ver tus personajes adornando mercancía, videojuegos y series de TV y películas. Pero, precisamente porque el ser mangaka es todo un mito, muchos de ellos se han dado a la tarea de describir cómo viven éste medio.

En las palabras de **Tsugumi Ohba** y **Takeshi Obata**, los creadores de *Bakuman*, se necesita una ardiente pasión, dedicación, y saber aguantar largas horas sin dormir, hambre, la burla de amigos y familiares, todo por alcanzar la victoria: ser un mangaka famoso, y no morir en el intento.

Pero, ya desde 1961, **Shinji Nagashima** (1937-2005) en su obra *Mangaka Zankoku Monogatari* (*La cruel historia de un artista de manga*) narraba en forma de parodia cómo un artista pasaba las de Caín para sobrevivir en el competitivo mundo de la historieta japonesa. Las dificultades para abrirse paso, trabajar como asistente, presentar su obra y ser rechazado por los editores, pasarla sin dinero, etcétera.

"PARA REALMENTE SER EL MEJOR, TENDRÁS QUE DIBUJAR MUCHO MÁS QUE SÓLO 80 PÁGINAS DE MANGA AL MES, NECESITARÍAS ELABORAR 150,000 PÁGINAS DE MANGA DURANTE UNA VIDA, COMO OSAMU TEZUKA"

Para realmente ser el mejor, tendrás que dibujar mucho más que sólo 80 páginas de manga al mes, necesitarías elaborar 150,000 páginas de manga durante una vida, como **Osamu Tezuka**.

A pesar de que el dibujar manga es visualmente atractivo requiere pasar la mayor parte del tiempo a solas, trabajando sin cesar. Si alguna vez te has preguntado si los artistas del manga pueden volverse locos por exceso de trabajo, pregúntale a **Kazuo Umezu**, pionero del manga de terror, a quien le dio la locura de pintar su casa de rojo y blanco, imitando un gigantesco caramelo, cosa que fastidió mucho a sus vecinos.

A finales de los ochenta y noventa, hubo un auge de libros para aprender a dibujar manga que lo hacían ver demasiado fácil. La parodia definitiva de libros como éstos fue *Saru demo egakeru manga kyoshitsu (Hasta un mono puede hacer manga)* de **Koji Aihara** y **Kentaro Takekuma.**



Originalmente publicado en 1989, sigue siendo muy preciso al presentar las fallas de la industria del manga, sus tramas repetitivas y los cambios radicales en los estilos de manga. Aunque sólo se publicó el primer tomo en inglés por Viz Media, vale mucho la pena leerlo.

Burlándose de estas situaciones, en el 2000, **Naoki Karasawa**, se tomó la libertad de parodiar la parodia (¡válgame la redundancia!) de Nagashima-sensei y publica *Mangaka Chou Zankoku Monogatari (La súper cruel historia de un artista de manga)*. En una serie de cuentos cortos, Karasawa-sensei relata la vida de un grupo de animosos y jóvenes aspirantes a mangaka desde la adolescencia, y se enfrentan a los rumores que hoy día espantan a muchos de atreverse a seguir el camino a ser mangakas. Miedos como: ponerse gordo, no tener vida social, no enamorarse o vivir en pareja, volverse loco, contemplar el suicidio cuando no logras tener una obra exitosa, la envidia y mediocridad que reinan en algunos artistas, que terminarán conformándose con copiar a los autores de moda y vivir de sacar un cómic una vez cada tantos años.

Con crueldad, ironía y mucho humor, este manga retrata lo que hoy día, después de 50 años de industria, siguen viviendo los mangaka japoneses.

Pero no todos los mangas sobre mangakas son tan pesimistas ni retratan al artista como un pelele; hoy día disfrutamos de *Bakuman*, que nos presenta una imagen fresca del mangaka del siglo XXI. ¡No olviden leer el artículo de *Bakuman* en esta edición! Tal vez, Mashiro y Miho siguen los mismos sueños y anhelos que todos los mangakas que los han precedido. Pero la manera de vivirlos es lo que hace cada historia sobre un mangaka divertida y diferente.



Algunas obras presentan al mangaka en un ambiente más positivo, y el cómo lidian con su exigente trabajo y la familia, tal es el caso de *Family Compo* o *F. Compo* (1996 al 2000) de **Tsukasa Hojo**, el creador de *City Hunter*. Aquí Masahiko, un joven huérfano vive con los Wakanae. Yukari, la madre que trabaja en casa, y el padre Sora que es un mangaka de tiempo completo. Resulta que la pareja tomó la apariencia del sexo opuesto, y su tío Sora es en realidad una tía y al revés, y ahora Masahiko no tiene idea de si su primo, Shion Wakanae, es un niño o una niña. Entre enredos sobre género, asistentes travestis, y una buena dosis de comedia, en *F. Compo* la vida del mangaka se retrata con humor, pero sobre todo, con un aire de "somos una gran familia". La unión entre el mangaka y sus asistentes se extiende afuera del estudio, e incluso participa en sus vidas privadas, ofreciendo apoyo, compasión y entendimiento, lo mejor, las fechas de entrega siempre terminan en una fiesta en el Bar-karaoke donde todo el mundo se desinhibe desnudándose y bailando.

Pero donde *Family Compo* nos ofrece una visión del mangaka que es responsable con su familia, está *Otaku no Musume*, de **Stu-Hiro** (2006 a la fecha), donde ocurre lo opuesto. El irresponsable otaku Kouta Morisaki apenas y sobrevive día a día, mientras trabaja como asistente del mangaka Sousuke Morita. Todo se complica al llegar su hija Kanau de 9 años, a vivir con él, y alterar su estilo de vida otaku, donde gastarse el sueldo de un mes en la nueva figurita de moe, o los últimos mangas es más importante que llenar el refrigerador con comida. *Otaku no Musume* retrata a otro tipo de mangaka, el que no puede dejar sus aficiones y aceptar las responsabilidades de la vida adulta que tratan de aplastarlo constantemente.

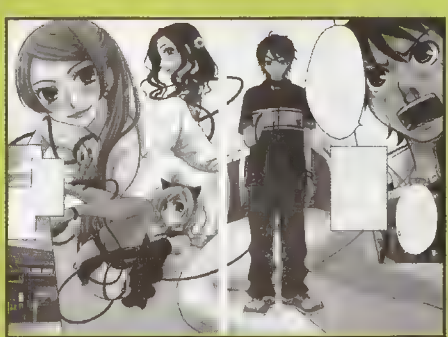
EN LAS PALABRAS DE TSUGUMI OHBA Y TAKESHI OBATA, LOS CREADORES DE BAKUMAN, SE NECESITA UNA ARDIENTE PASIÓN, DEDICACIÓN, Y SABER AGUANTAR LARGAS HORAS SIN DORMIR Y MUCHA HAMBRE.

Sin embargo, si no fuera por esa fantasía que permiten ser un otaku, tal vez la vida no sería igual de divertida. Esto nos lo demuestra *Genshiken* de **Shimoku Kio** (2002 al 2006), donde un club de otakus se reúnen y trabajan en equipos sobre sus diferentes hobbies, mientras tratan de enseñarle a una muy normal y anti-otaku Saki Kasukabe, que ellos sólo quieren pasarlo bien compartiendo sus aficiones, igual que cualquiera. Entre sus miembros está Chika Ogiue quien trata de renegar de su tendencia otaku, pero se apasiona al dibujar doujinshi yaoi, así que recibe el apoyo del club Genshiken y la animan a seguir adelante.

El trabajo en equipo es parte importante de los que hacen manga, y también de los que hacen doujinshi. Un simpático ejemplo es *Doujin Work* (2004 al 2008) creado por **Hiroyuki**, manga que sigue las peripecias de Najima Osana y su grupo de amigos, mientras ella se prepara para su debut en el mundo del doujinshi japonés.



Ahora, no siempre los mangakas son las víctimas de sus editores, quienes los carrerean para terminar a tiempo sus obras. A veces ocurre al revés, como en *Kanojo wa Kanno Shosetsuka* (*Mi novia es una escritora de porno*) de **Akira Goto**. En este manga, la autora de novelas eróticas Kurọki Chihiro le hace ver su suerte a su joven e inexperto editor Shiina Keisuke. La autora siempre busca que le den más tiempo para sus entregas, y constantemente abusa de su editor, no sólo en el trabajo, sino también físicamente, usándolo para experimentar con ideas que después plasmará para sus novelas. Dejando bien claro que la mayoría de los artistas son bien temperamentales, y si pueden, se saldrán con la suya.



Incluso la escena del manga americano ha presentado éste tema de manera muy divertida en *Dramacon*, de **Svetlana Chmakova**. Aquí, Christie Leroux es una escritora adolescente, y por primera vez visita una convención de manga para presentar su webcomic *Wary City*. Muchos que han leído *Dramacon* se han sentido fuertemente identificados con los personajes, ya que el mundo de una convención de cómics tiene un ritmo diferente al de la vida cotidiana. Ahí, todo se puede, desde darte el gusto de hacer cosplay – te quede bien o no el disfraz, conocer a otros aficionados al manga y cómic, y aprender de autores e invitados que dan sus conferencias. En *Dramacon*, es interesante ver la afinidad que se da entre Christie y Bethany con la autora Lida Zeff. En el segundo tomo, Lida les habla abiertamente a las chicas diciéndoles que es realmente muy difícil vivir de dibujar un manga, más en occidente donde todavía hay mucho prejuicio frente a este estilo. Lida comenta que fueron años de esfuerzo, y muchas carencias antes de que realmente lograra abrirse paso como mangaka pero si lo logras, ese sentimiento no lo cambias por nada en éste mundo.

Y creo yo, de eso se trata todo. El lograr crear algo con nuestras propias manos, el verlo impreso, o publicado en la web, y saber que al verlo terminado no sólo nos sentimos satisfechos, sino que tal vez le alegramos su día a alguien más.



NODAME CANTABILE Finale

Por Ofelia Estrada

LA ÚLTIMA MELODÍA DE AMOR

Después de tantos y tantos años de espera, Dios nos escuchó y si la apocalipsis no nos alcanza podremos ver el final de *Nodame Cantabile* en anime, pero antes de hablar de él recordemos el argumento original, sus personajes y su trascendencia en los corazones de los fans.

EL MANGA

Nació de la mano carpiana de **Tomoko Ninomiya** en el 2006 y sobrevivió por 23 tomos hasta el 2009. Se trata de una historia romántica desde dos puntos de vista, el primero por la visión tan positiva que *Nodame Cantabile* ofrece de la vida, sugiriéndonos que hay que dejarnos poseer por nuestros sueños, escuchar la música con el corazón y ponerle un pedazo de alma a nuestro trabajo. El segundo se trata de la casualidad y de la pureza del amor, ya que la pareja protagonista se conoce en una situación poco agradable, debido a que vivían en el mismo edificio y en el departamento continuo. *Nodame Cantabile* hace referencia a la vida y obra de Noda Megumi, una chica de campo que ha sido enviada a la universidad porque desde pequeña ha mostrado talento nato para el piano. Su personalidad es como la de un niño cruzado con un animalito salvaje, siempre sucia, olorosa, con ropa que sólo usa para taparse y no verse bien, además de vivir entre montones y montones de basura. A pesar de su horrible apariencia, Nodame es una genio del piano, pues sólo basta que escuche una melodía para que pueda reproducirla con sus propios dedos; al principio y por su físico nadie en el conservatorio de Japón le prestaba atención, hasta que Chiaki mostró interés en ella, después de escucharla tocar una pieza clásica de forma "desordenada" pero llena de emoción. Nodame toca por amor al sonido y no por interés al éxito, por ello su sueño siempre fue convertirse en maestra de kinder, idea que cambiará después de enamorarse de Chiaki.

NODAME CANTABILE FINALE NACIÓ DE LA MANO CARPIANA DE TOMOKO NINOMIYA EN EL 2006 Y SOBREVIVIÓ POR 23 TOMOS HASTA EL 2009

Chiaki Shinichi es el hijo del famoso compositor Chiaki Masayuki, por lo cual ha tenido una vida de *glamour* desde pequeño. En sus múltiples viajes conoció al director de orquesta Viera Sensei, quedando tan impresionado de su música que juró estudiar hasta poder convertirse en su discípulo, pero un accidente de avión le causó un trauma a volar que impidió que Chiaki regresara a Europa a estudiar con Viera. En el conservatorio adquiere categoría de sex-symbol entre las estudiantes, pues además de ser el más talentoso de la clase de piano, es guapo y refinado. Chiaki se niega a tomar la especialidad de dirección, ya que sólo quiere ser alumno de Viera Sensei, pero para su desgracia la convivencia con Nodame le cambiará la vida y los medios para alcanzar sus metas.

NODAME CANTABILE

La primera temporada de 24 episodios inicia con el rompimiento de Chiaki con su novia. En su borrachera Chiaki llega al departamento de Nodame, quien desde entonces no lo dejará ni a sol ni a sombra.

Al principio Nodame era una chica loca y sucia que vivía a su lado, pero poco a poco se convierte en una parte vital para su vida, en el alma de su música, debido a la personalidad tan pura y sincera de la chica. Nodame recapacita sobre su estadía en el conservatorio, y de pronto decide darlo todo en la música por su amor a Chiaki, en otras palabras, mejorar para poder seguirlo a donde él vaya y hacer que la reconozca por su talento, cosa que no le cuesta mucho trabajo. En estos primeros capítulos vemos cómo Chiaki dirige una orquesta estudiantil, mientras Nodame hace su debut en las competencias y finalmente la decisión de ambos por viajar a Europa.

NODAME CANTABILE PARIS-HEN

Después de la partida de Nodame a su pueblo Chiaki va a buscarla y sin saber por qué termina abrazándola como a una amante. Desde ese ins-

...mente sus caminos se juntan, por lo que uno va al extranjero y la otra lo persigue hasta allá. En esta segunda temporada de 11 episodios, ambos chicos llegan a París. Ahí Chiaki, que ya terminó sus estudios, se esfuerza por crear una orquesta propia. Por otro lado, Nodame aún sigue en el conservatorio afinando su técnica de piano. De la historia salen los carismáticos personajes de la primera temporada y entran tres nuevos con personalidades muy retorcidas.

Sin mucha trama, la espera vale la pena cuando Chiaki por fin reconoce sus sentimientos (raros pero puros) por Nodame. Aquí veremos escenas de besos y manitas sudadas.

Como siempre, la historia comienza con un opening de imágenes estáticas que nos muestran el tipo de ideas "vacías" que pasan por la mente de Nodame, o sea, animalitos bonitos, colores y muchos Chiakis. En esta ocasión, titulado *Kanosashi Teidon mu* e interpretado por **Yu Sakai**, suponemos que es un **Alex Syntek** de Japón (jaja).

Todo continúa normal, como si se tratara de un capítulo más de la serie y no de una nueva temporada. Los protagonistas viven en una elegante pensión para estudiantes. Ahí vemos a Nodame practicar piano con su nuevo tutor Armand-sensei, otro misterioso personaje que actúa como un loco obsesionado por la comida y sólo con Nodame es capaz de hablar de música.

CON UNA ANIMACIÓN DE MAYOR CALIDAD QUE LA PRIMERA Y SEGUNDA TEMPORADA, MUESTRAN LAS ESCENAS DE CONCIERTOS CON SECUENCIAS ANIMADAS Y NO CON IMÁGENES ESTÁTICAS COMO LAS PRIMERAS

Chiaki ha tenido éxito con su orquesta Roux Market, ahora toca piano y dirige orquestas a la vez, mientras hace grandes esfuerzos por darle su tiempo a Nodame.

Ella, por su lado, sigue estudiando y por fin ha dado su primer concierto de salón.

Sebastiano Viera. Director de Orquesta de quien Chiaki sueña convertirse en su alumno, hará su magnífica aparición en esta temporada y creará ciertos conflictos amorosos entre Nodame y él.

Franz Von Stresemann. Director de Orquesta pervertido que ha causado cierta influencia en los sueños de Chiaki, volverá al ataque con sus divertidas ocurrencias.

Kuroki. Amiga de la escuela de los protagonistas, alegre y obsesionado del Oboe, en esta ocasión ayudará desde lejos a la relación de nuestros amigos.

Tanya Vishev. Estudiante de piano cuyo sueño es encontrar un novio a la brevedad y casarse. Se muestra celosa de Nodame y de cuanta mujer se acerque a Chiaki.

Frank Latoine. Otro chico loco que se enamora de las ocurrencias de Nodame.

LOS CAPÍTULOS

Nodame revela su nuevo se sueño: "tocar el piano junto a Chiaki", por ello practicará día y noche como una obsesionada. Su novio sigue su camino y va tan rápido que ella entrará en conflicto, pues se está volviendo casi inalcanzable. Nodame da su primer concierto de salón; y Chiaki, que se dirigía a verla, se encuentra por casualidad a Viera-sensei. Éste lo invita a salir y Chiaki prefiere ir con él, cancelando su cita con Nodame. Ella toma la noticia bastante bien, pero el cielo revela sus emociones rompiendo el cierre de su vestido, pero aún así ella toca irresistiblemente para su público. Ahora piensan que su música es ambigua, igual que los sentimientos de Nodame.

Chiaki se siente un poco culpable y va a verla a su departamento en un feo estado de ebriedad. Le explica la situación y ella comprende, parece que su relación ha madurado, ella se ha convertido en su ángel protector y él en su inspiración... ¿Alcanzarán sus sueños?, ¿Chiaki reconocerá al mundo su amor por Nodame? Todo tiene que pasar antes del capítulo 11.

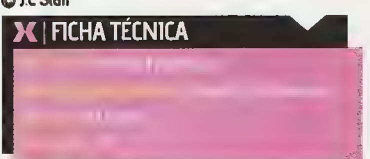
Nodame Cantabile Finale promete mejorar la relación de estos dos, mostrar conciertos impresionantes y sobre todo mucho humor. Con una animación de mayor calidad que la primera y segunda temporada, muestran las escenas de conciertos con secuencias animadas y no con imágenes estáticas como las primeras. Los primeros capítulos resultan un poco aburridos, pero los enredos irán complicándose en el avance de la trama, bastante prometedora.



En Japón esta saga ha causada grandes expectativas con campañas publicitarias hasta en los lugares más recónditos del país. Una buena publicidad, es la impresión de nuestros protagonistas en la envoltura de unos chocolates finos. Por otro lado, está el sitio web oficial con noticias al día de la reacción del público y de los espectáculos que la compañía productora ofrece a los fans.

Este anime de grandes conciertos, risas incontrolables y esperanzas románticas, es una gran opción para las chicas que gustan de los toques de romanticismo, sin olvidar las buenas historias fuera de lo telenovelesco. Para los hombres resulta una historia de sueños y metas alcanzadas, que dará esperanzas a sus pobres almas. Nos vemos en la próxima y ¡a tocar se ha dicho!

© J.C Staff



SEIKIMATSU OCCULT ACADEMY

UN DULCE APRENDIZAJE ENTRE LA SOMBRAS

Por Ernesto Olicón

Los seres humanos, sin importar su religión o cultura, han temido desde su origen aquello que se oculta tras el cruel manto de la oscuridad. La noche, lo sombrío y todo aquello que se defiende de toda invasión de luz, ha sido asociado con la maldad, la muerte y aquellas artes con las que el ser humano, a fuerza de controlar las energías naturales, busca ganarse el favor de los espíritus. Sin embargo, lo que es motivo de terror para la mayoría, para ciertos elegidos es fuente de saber.

Todo este conocimiento ha forjado el carácter de Maya Kumashiro, joven, de mirada profunda y con una belleza que puede impresionar hasta al más despistado. Su padre, recientemente fallecido, era director de la célebre academia Waldstein, institución donde se preservan los secretos más oscuros del universo y además rodeado siempre por terribles sucesos paranormales. A pesar de todo, a Maya le importan poco el instituto y el saber espiritual. Ambas cosas, a lo largo de su vida, le han traído más dolor que beneficios.



LA SERIE PUEDE ENTREGARNOS TANTO ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO MATRIX, DOSIS LIGERAS Y BIEN ADMINISTRADAS DE COMEDIA ROMÁNTICA, MISTERIO ESCALOFRIANTE E INCLUSO FANSERVICE

Sin embargo, su rencor contra la magia es lo que menos importa ahora. Ha regresado a la academia después de años, acompañando a su padre rumbo a la morada final. Es 1999 y agentes del futuro vienen a destruir la llave de Nostradamus, artefacto que en 2012 permitirá que alienígenas tomen por asalto el planeta y lo lleven a su inminente final. Por supuesto, la estrella de la serie no conoce de esta situación sino hasta que un misterioso joven, de nombre Fumiaki Uchida, se lo hace saber.

Formando un equipo para búsqueda y destrucción de la supuesta llave, ambos no sólo harán gala de artefactos con última tecnología (como celulares que predicen el futuro con fotografías) o conocimientos sobre la hechicería. También descubrirán que, alrededor de la escuela, sucesos muy extraños ocurren cotidianamente sin que alguien se dé cuenta. Son estos acontecimientos fuera de lo común los que dan vida (entre mucha muerte, irónicamente) a las andanzas de esta pareja. Espíritus y magia dan sabor a una historia que no deja descanso.

Como es de esperarse en una aventura de alta categoría, Maya no camina sola, diversos seres comparten el mismo camino para salvar a la especie humana de un holocausto. De principio tenemos a Uchida, enviado del futuro para complementar la misión, comparte con la protagonista una infancia solitaria y un duro pasado, aunque su excesiva prudencia (o cobardía, como quieran llamarle) saca de quicio a su linda compañera.

Igualmente tenemos a Ami, la chica con quien la señorita Kumashiro ha compartido juegos y aprendizaje desde muy pequeña. Ella no sólo se preocupa por el bienestar de su mejor amiga, sino que junto al resto de los personajes trata de que la encomienda de proteger al mundo se realice, al tiempo que la hija del ex director redescubra su amor por la magia y no olvide los profundos lazos que la unen con la academia Waldstein.

Sorpresas, una y otra vez, es lo que la serie depara. No sólo por los hechos sobrenaturales que, de uno en uno, nos hallaremos frente a la pantalla. En busca de proteger al mundo, Maya, Uchida y compañía no sólo cumplirán una misión con la humanidad. También realizarán otra misión, esta vez más personal: conocerse a sí mismos. En medio de este reconocimiento, así como de las complejas aventuras que recorren, se verán obligados a realizar difíciles sacrificios, en pos no sólo de la salvación terrestre. También es su propia felicidad la que debe ser salvada.

Seikimatsu Occult Academy cuenta, de inicio, con una ventaja frente a otras producciones de la presente generación anime. A pesar de que la premisa de viajes en el tiempo, conspiraciones y parafernalia espiritista ya han sido tocadas por anteriores historias (*Haruhi Suzumiya* puede dar fe de ello), ninguna asumía dicha base con tanta seriedad. Dicho compromiso no sólo se demuestra en la importancia que se le da a los hechos sobrenaturales como piedra angular del desarrollo de la tra-

...ma y no como mero pretexto de las aventuras ...das por Maya y compañía. También por la ...nstante evolución, mediante ágiles giros ar-...mentales, establecidos por los guionistas a ...avés de los incidentes extraordinarios exhibi-...os en la serie.

...sí, por ejemplo, en poco tiempo la serie pue-...e entregarnos tanto acción al más puro esti-...o *...atrix*, dosis ligeras y bien administradas de ...omedia romántica, misterio escalofriante e in-...uso fanservice. Todo ello sin perder el hilo ...nductor ni permitiendo que se vea particu-...armente forzado. En efecto, todo ello resulta ...n momentos de acción continua que dejan a ...no al filo del asiento durante largo rato y es-...erando una nueva sorpresa escena tras esce-...a. ¿Desde cuándo un anime no te ha dejado ...al punto de un infarto con la cantidad de se-...cuencias impactantes en serie que presenta?

...lgo el público akibakei agradecerá de esta ...erie es su diseño de personajes, ya sean pro-...agonistas o elenco de relleno, todos se hallan ...ermosamente elaborados, con rasgos realis-...tas, por supuesto. Sin embargo, eso no signi-...fica que pueda darse a casi todos rasgos esti-...izados, mediante los cuales expresar mucho ...mayor atractivo y fortalecer su personalidad ...en pantalla. Lo anterior, en conjunto con esce-...narios delicadamente detallados, brinda una sorprendente experiencia estética, difícil de encontrar en buena parte de las series hoy en día. Punto aparte es la impactante sensualidad que le han otorgado a Maya, la protagonista, en su diseño original. Su mirada esmeralda y voluptuosa figura, sumada a una actitud dura y a la vez encantadora, la harán uno de las favoritas de los fans del anime alrededor del globo a corto plazo.



Otro punto digno de destacar es la música. Si bien no entrega melodías realmente memorables, que hagan el soundtrack un producto digno de comprar en masa, las composiciones logran sin duda estar al nivel de las escenas a las que dan cuerpo. Beats, sintetizadores e incluso algo de guitarreos presentan, con limpieza, un entorno de alto calibre para las extremas circunstancias que rodean a la serie. Sus alcances son tales, que la acción a chorros en pantalla y la fuerza de la banda sonora son una mezcla que hace sudar adrenalina. Sin embargo, a pesar de su buena realización, la música no funciona tan bien cuando se le separa de lo que a cuadro aparece.

> SI ALGO EL PÚBLICO AKIBAKEI AGRADECERÁ DE ESTA SERIE ES SU DISEÑO DE PERSONAJES, YA SEAN PROTAGONISTAS O ELENCO DE RELLENO, TODOS SE HALLAN HERMOSAMENTE ELABORADOS

Otro punto digno de mencionar es la animación. No sólo es fluida y realizada con una corrección técnica fuera de lo ordinario. Detalles como el contraste entre lo que la luz toca y lo que no, el cambio de emociones en el rostro de los personajes e, incluso, la particular paleta de colores (que pasan de tonos vivos a sombríos, sin mayor problema si la situación lo amerita), dan un toque de elegancia a lo que aparece en pantalla.

Si bien no alcanza la categoría de clásico instantáneo, esta serie está muy lejos del promedio en materia de calidad. No sólo tiene de todo, sino que lo equilibra a conciencia, logrando como resultado un anime altamente disfrutable. Monstruos, conspiraciones políticas, acción desbordada y hasta un adecuado toque de sensualidad convierten a *Seikimatsu Occult Academy* en una producción que no debería pasar desapercibida. Las sombras han abierto su manto para mostrarte sus secretos más íntimos. Una dama de alto voltaje será tu guía en este viaje por el tiempo y el infinito encanto de las fuerzas oscuras. ¿Te quedarás fuera de una aventura así?

CALIFICACIONES

[illegible]



FICHA TÉCNICA

[illegible]

TONO TO ISSHO

LA OTRA CARA DEL SAMURÁI

[illegible]

"[illegible] y distinciones. Aspiraba a un [illegible]s honroso: derramar mi sangre por la [illegible] mi patria"

Simón Bolivar

[illegible]o escuchamos hablar de una animación [illegible]a relacionada con samuráis, siempre [illegible] vienen a la mente, espadas gigantescas, [illegible]icas veloces, katanas, kodatchis, la era en [illegible]e el Japón era feudal, un respeto asom[illegible] y una defensa del honor a toda prueba. [illegible]más de la representación de un país en de[illegible]encia, una época de cambio y evolución, la [illegible]stencia al paso de la tecnología, pero por [illegible]bre todo un respeto inigualable para con su [illegible]or feudal, sus maestros y sobre todo aquel [illegible] le lleve honor y gloria al ciudadano.

TODOS TENEMOS DÍAS MALOS

[illegible] que veremos en esta animación (OVA) será todo lo contrario, pues el honor, la gloria y el respeto serán solamente una muletilla más para mofarse en esta sátira. Los Samuráis ¿han perdido seriedad? Para nada, lo que sucede es que lo señores de **Media Factory (Onimusha: Twilight of Desire)** decidieron lanzar al mer[illegible]do una animación en donde lo acartonado [illegible] incluso inexpresivo que se pueden llegar a [illegible]r estos legendarios personajes sea sólo un mito, pues con una adaptación en "tributo" de la ya clásico período **Sengoku** en Japón.

Hasta el momento sólo contamos con un episodio y pues, como en muchas ocasiones, podemos decir sencillamente que todas las casas productoras, todos los creativos y todos los directores tienen sus días malos y sus tropiezos y esto no es sólo una caída, es un descalabro del tamaño del gran cañón, puesto que lo que logramos apreciar con esta "comedia" es pobre, triste y no queda mucho a [illegible]

Mackyû (Kakko-Kawaii Sengen!) es el director de esta obra, sin embargo con la corta carrera que tiene el muchacho, ojala se valla limpiando este estigma de encima. Bueno pero a que vine todo esto. La cosa esta así, la animación como ya lo habíamos dicho data de una parodia de todos los usos y costumbres del periodo sengoku con bromas continuas que hacen que la animación sea una comedia, todo está basado alrededor de Uesugi Kenshin y de Date Masamune un par de señores feudales que llevan una vida llena de excentricidades y excesos.

HUMOR MUY JAPONÉS

El OVA comienza con una canción en donde el protagonista de la primera historia Date Masamune anuncia que todos en el anime llevarán un parche en el ojo, puesto que él lo utiliza. De ahí viene que todo el tema musical se base en el parque ocular. Luego en sus cavilaciones (ya fuera de la canción) el señor feudal se toma horas en discernir si es que un pollo tuerto podrá llorar puesto que sólo tiene un ojo, cosa que deja sin palabras a sus seguidores más allegados, no porque sea un pensamiento intrigante sino porque es totalmente inútil.

Entrando en la discusión seria, sus seguidores se interesan en porqué a su señor le preocupan los pollos, a lo que éste responde: "es que estando pequeño, un pollo salvaje me arrancó un ojo y he pensado seriamente en vengarme del pollo". De ahí se vienen una serie de objeciones por los ayudantes del afectado, por lo tanto comienza a responderles con unas puertecillas que se abren de su parche ocular, las cuales lo "justifican" por buscar venganza, el sólo quiere al pollo por su sabor y por su ojo.

Así comienza esta animación de 34 minutos que nos deja ver el humor tan blanco de los japoneses que llega a ser transparente. Ah pero eso sí, uno de los datos más raros con respecto a esta animación es que **Gackt** prestó su voz y su talento para dar vida al mismísimo Masamune. Pero eso no es todo, sino que se lanzó conjunto con el OVA *Gackt Mo Issho*, para mostrarle al público cómo es que logaron convencer a Gackt para hacer este trabajo.

Bien pues la última palabra la tienen siempre ustedes, pero he de decirles de la manera más sincera que deben comer payaso, estar de simples y sin preocupación alguna para poderse divertir de un humor tan simple que llega a ser chocante. Pero bueno les reitero, la última palabra la tienen ustedes nos vemos





WINTER SONATA

EL AMOR QUE NUNCA SE OLVIDA

elia Estrada



Todo comienza con dos adolescentes que se conocen en el autobús. Al principio ian, pero una chispa en sus ojos delata su ón. Una señora corre asustada por las ca- e un pianista y éste le recuerda a alguien. El zon se le parte a la mitad y huye del lugar.

ita calidad visual, trazos limpios y segu- lores vivos y cálidos, música instrumental hace pasar un rato agradable, este anime basado en un dorama coreano con el mismo bre, donde actuaron nuestros actores favori- **ong Joo Baee** como Joon Sang Kang y **Cho Ji** en el papel de Yoo Jin. En esta ocasión ellos prestan su voz como seiyuus a la pareja nime. Como otro plus, la productora ha pro- do que la última escena de la serie se reali- en live action y podremos ver a los actores nales.

ARGUMENTO

toria comienza con un largo *flashback* de era la vida de Yu-Jin y Joon Kang. Yu-jin es hica de instituto de carácter fuerte, con un entido de la moral y responsabilidad, lleva vida normal, sale con sus amigas, hace de-

> ESTA HISTORIA ES VITAL PARA LOS FANÁTICOS, YA QUE PROMETE CONVERTIRSE EN LA PRIMERA SERIE DE UN NUEVO GÉNERO QUE SERÁ CONOCIDO COMO ANIME PARA ADULTOS DE LA TERCERA EDAD.

porte, etcétera. Joon Kang es un chico que ha crecido en un ambiente hostil, ya que sus padres nunca estuvieron juntos. Su madre lo llevó a vivir a diversos lugares de Japón. En esta ocasión Joon Kang ha venido exclusivamente a este pueblo (el cual no dicen su nombre) para buscar las huellas que dejó su padre y poder encontrarlo al fin. Como única pista tienen una foto roída por el tiempo, donde posan dos chicos y una chica, dos de ellos sus padres y el otro un amigo de infancia. Yu-jin se queda dormida en el autobús y Joo Kang la despierta. Ambos bajan, pero es demasiado tarde. Al llegar son castigados por el profesor que se encontraba en la puerta. Yu-jin mira con desprecio a Joon Kang, pero como el destino no está de su lado, se encontrará a Joon Kang en los lugares y situaciones menos pensadas, hasta que se convierten en amigos.

"El amor profundo viene en las peores situaciones y en las personas que nos parecen más desagradables". Joon Kang le pide a Yu-jin que salga con él. Ella acepta, pero su mejor amigo Sang Hyuk no confía en él. Le pregunta directamente sus intenciones y éste dice que solo lo hace para



molestarlo, porque en realidad no le gusta la chica. Ella escucha tras la puerta, sale y lo abofetea. Días más tarde se van de campamento y ella se pierde. Joo Kang se mete a una tormenta de nieve hasta encontrarla, entonces su relación mejora.

Un día en el departamento de Yu-jin, Joo Kang mira las fotografías de familia, allí encuentra una foto igual a la suya. ¿Qué significa? Que ambos comparten al mismo padre. Joo Kang huye del lugar. Los chicos tenían una cita de año nuevo. Joo Kang dudaba ir. Cuando se decide, corre por las calles y al cruzar la avenida es atropellado por un camión.

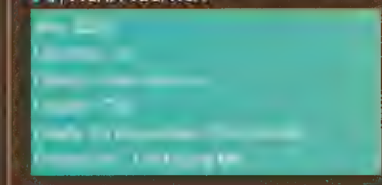
En la siguiente escena vemos a los chicos del instituto arrojar flores al mar en su honor. Joon Kang está muerto.

LO QUE PROMETE LA SERIE

Al pasar los episodios, los protagonistas crecen. Yu-jin se comprometerá con su amigo Sang Hyuk y en un día escrito por Dios se cruzará con un hombre parecido al amor de su vida. Lo enfrenta y se da cuenta de que no es él, pero el corazón le dice que sí. Parece que su madre ha mentido por la seguridad de su secreto. Al chico se le borró la memoria, pero no los sentimientos. Cuando ve a Yu-jin, los ojos no lo dejarán mirar hacia otro lado y el amor surgirá entre ellos nuevamente.

Esta historia es vital para los fanáticos, ya que promete convertirse en la primera serie de un nuevo género que será conocido como anime para adultos de la tercera edad.

FICHA TÉCNICA



ALL PURPOSE CULTURAL CAT GIRL NUKU NUKU

EL GATO DE TUS SUEÑOS

"El hombre es el animal más bélico que existe, y la verdad, no sé por qué se empeñan en llamar a los animales salvajes"
Anónimo

Cuando éramos pequeños, todos le escribimos una carta a Santa Claus pidiéndole un sinfín de cosas, desde un auto a control remoto, el castillo de Greyskull, en el caso de las chicas al pequeño poni, en fin, en ocasiones llegaban y en otras sólo llegaba un suéter... pero qué pasaría si les dieran un regalo en esa fecha que no esperaban, ¿qué les gustaría que fuera? Hay gente que ha recibido hermanos, hijos y cosas que no esperaban. Pues ese es el caso de un niño que por andar de curioso, recibió una sorpresa.

Era una noche previa a navidad, un científico y su hijo están escapando de la justicia, llevan un *cyborg* por el cual Heavy Industries mataría a más de la mitad de la población de la Tierra, así que un par de personas es lo de menos. Tratando de detenerse lo menos posible, paran en un callejón a que el niño libere su hidratación (¿de dónde me volé eso?) y como niño que es, recoge un gato bebé que estaba en un basurero... en el instante que entra al carro, son encontrados por un helicóptero de la corporación, iniciando así una persecución que termina con el inocente gato herido, pero que ha ocupado un nuevo cuerpo.

PERO NO CREAN QUE ES UN ANIME SERIO, NO, ES SIMPLE, DIVERTIDO, ENTRETENIDO Y DIRECTO, ALGO QUE SINCERAMENTE LE FALTA A ALGUNOS DE LOS ANIMES ACTUALES.

GATOS ROBÓTICOS

El Androide Nukunuku tiene múltiples objetivos, es una hermana mayor para Ryunosuke, un guardaespaldas para el científico y esconden el prototipo. La que desea el prototipo no es otra que la ex esposa del inventor y madre del pequeño Ryunosuke quien debido a la naturaleza del robot quiere venderlo como armamento para los militares....que paguen más, así que piénsenlo antes de casarse, pues ella desea a toda costa el robot y no le importa secuestrar a su ex marido y a su hijo con tal de obtenerlo.

Pero no crean que es un anime serio, no, es simple, divertido, entretenido y directo, algo que sinceramente le falta a algunos de los animes actuales. Estrenado este OVA en 1993 es una pieza maestra. Con canciones cantadas por la maravillosa **Megumu Hayashibara**, del director **Yoshio Ishiwata**.

PERSONAJES

Atsuko Natsume (Nuku Nuku).- Es linda, de enorme corazón e ingenua, pero que podemos esperar de un robot con cerebro de gato. Cuando pelea en serio, le salen unas "orejas de gato metálicas"... que personaliza más aún a esta dulce chica. Su cuerpo de androide , le da fuerza y velocidad sobre humanas , su punto débil es que no sabe nadar (verdad Altair).

Ryunosuke Natsume.- Es el hijo de Kyusaku y Akiko. Fue el que encontró a la gata que se convertiría en Nuku Nuku. Debido a la separación de sus padres, siempre tratan de "secuestrarlo" para llevarlo con su madre y Nuku Nuku siempre lo protege. Ryunosuke siempre ha deseado que pudieran volver a ser una familia incluyendo a su nueva hermana.

Kyusaku Natsume.- El genio responsable de crear a Nuku Nuku , decidió huir de Mishima cuando se dio cuenta de que ésta compañía tenía planes militares para el androide. Él vive para la ciencia.

Akiko Mishima.- Es la madre de Ryunosuke y ex esposa de Kyusaku. Desde que se fugaron, Akiko se ha dedicado al único objetivo: recuperar a su querido Ryunosuke a toda costa.

Yoshimi.- Es la pequeña "amiguita" de Ryunosuke, él se siente un poco atraído hacia ella. Lo más curioso de ella es que podría ser fácilmente la hija de Xellos de Slayers, eso se debe al diseñador de personajes.

Es un anime y OVAs muy divertidos, ampliamente recomendables si eres fan de *Half Dragon*, *Excel Saga* o los *Gatos Samurái*, pues te hará reír como nunca.

Namarië.

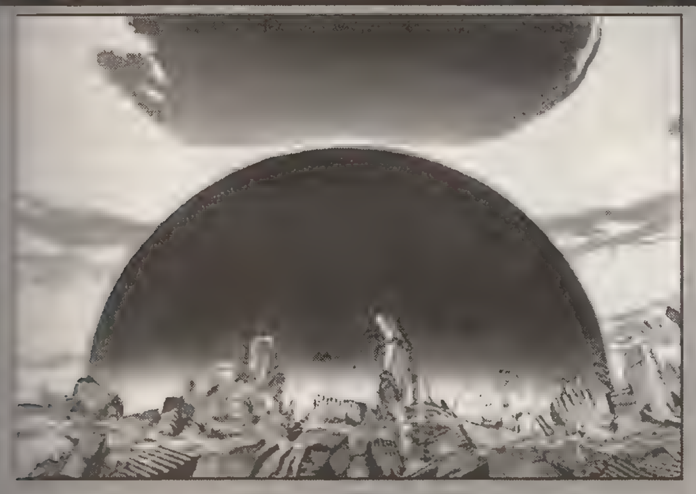
FICHA TÉCNICA

Historia: Baku Tsuzuri
Director: Yoshio Ishiwata
Manga original: Yuzo Takada
Diseño de personajes: Yuji Moriyama
Año de lanzamiento: 1993
Numero de OVAS: 6

MANGATUTINO

EL PERIÓDICO DEL MANGA

AÑO III NÚM 51 2010



Por **Daniel Rojas**

LAS 10 Mejores cintas DE ANIMACIÓN JAPONESA

UNA LISTA MUY CONTROVERSIAL

Kinema Junpo es sin duda la publicación más seria que existe de cine en Japón, casi lo que dicta esta publicación se convierte en ley.

A finales de octubre de 2010 la revista publicó una lista que causó mucha controversia entre los aficionados de la animación japonesa, el título de dicho artículo llevaba por nombre "Las diez mejores cintas de animación japonesa" y como bien lo dice su nombre, en dicho artículo se argumentaba el por qué ciertas cintas alcanzaban a ser nombradas como las mejores para la publicación, en este ejercicio arriesgado participaron 67 críticos de cine y otros expertos.

A continuación mostramos la lista tal cual se publicó, en ella aparecen títu-



los que nadie pone en tela de juicio sean de sobrada calidad, el acomodo de cuál es mejor es meramente subjetivo, aunque habrá algunos que consideren que *Akira* es mejor que *My Neighbor Totoro*, o que *Lupin the Third: Castle of*

"OTRA DE LAS QUEJAS QUE HA CAUSADO ESTA CONTROVERTIDA LISTA ES QUE TAMPOCO INCLUYE UNO DE LOS GRANDES CLÁSICOS DE LOS NOVENTA, COMO *GHOST IN THE SHELL* O *EVANGELION*"

Cagliostro es muy buena pero no para considerarla la mejor de todos los tiempos, en fin.



1 Lupin the third: Castle of Cagilostro

2 Nausicaa of the Valley of the Wind

3 My Neighbour Totoro

4 Crayon shin-chan The Storm Salled the Sdult Empire Strikes Back.

5 Akira

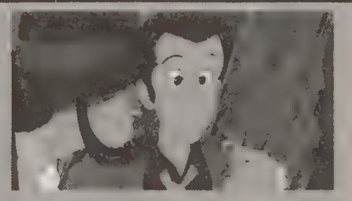
6 Nagagutsu wo Haita Neko

7 (Empate) Urusei Yatsura 2 / Taiyou no Ojil / The tale of the White Serpent

10. (Empate) Summer Days with Coo/ Summer Wars / Castle in the Sky / Grave of the Fireflies.

TODO GHIBLI, NADA SATOSHI KON

Existen dos cosas que llaman poderosamente la atención en esta lista, la primera es que aparecen mu-

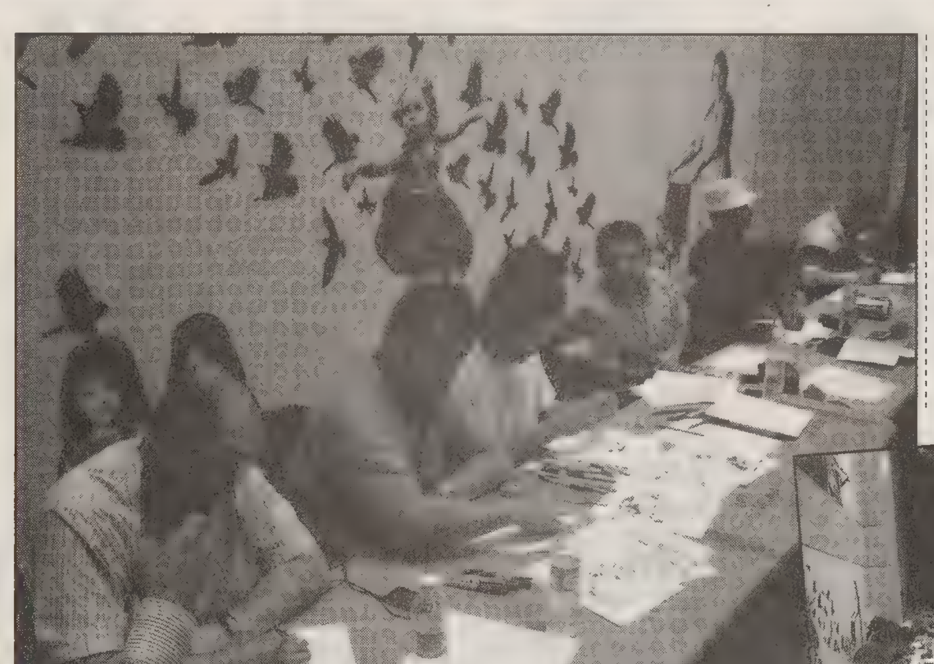


chas películas del Studio Ghimbli y varias, obvio de **Hayao Miyazaki**, y la otra es que pese a haber muerto recientemente y haber recibido un sin fin de elogios por su trabajo no hay nada en esta lista del cineasta **Satoshi Kon**. Esto último ha causado en algunos foros de Internet, donde están varios aficionados al anime, un poco de indignación.

Recordemos que recientemente la película *Paprika* (2006) del propio Kon, ha tenido una segunda revaloración gracias a las declaraciones del director inglés **Christopher Nolan,** quien declaró que fue gracias a *Paprika* que pudo desarrollar una historia digna en su aplaudida cinta de 2010, *Inception*.

Otra de las quejas que ha causado esta controvertida lista es que tampoco incluye uno de los grandes clásicos de los noventa, como *Ghost In the Shell* o *Evangelion*, que si bien tienen un corte mucho menos artístico son parte importante del desarrollo y explosión del cine de anime fuera de Japón.

En fin, estamos seguros que esta lista dará aún más de qué hablar durante los siguientes meses, al fin de cuentas cada quien sacará sus propias conclusiones y tendrá como es de esperar, sus películas favoritas de anime.



NUESTRO MONITO DE ARENA POR VERACRUZ, TODO POR AYUDAR

Por Gaby Maya



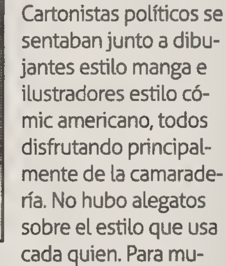
Nuestro país, debido a las constantes inundaciones y desbordamientos, está necesitando de apoyo. Se dice que en los momentos de necesidad es cuando se conoce a los verdaderos amigos.

Un buen día **Luis Gantús**, curador de la Exhibición "Del Paquín al Webcomic" que se presenta en el Centro Cultural España, lanzó una convocatoria a todos los moneros y artistas gráficos mexicanos para participar en Sketch-a-ton, un evento que reuniera a todos los moneros y creativos gráficos, invitándoles a prestar su talento por un día y participar en una labor de ayuda humanitaria: reunir la mayor cantidad posible de víveres y otros productos para la gente que lo necesita en estos momentos.

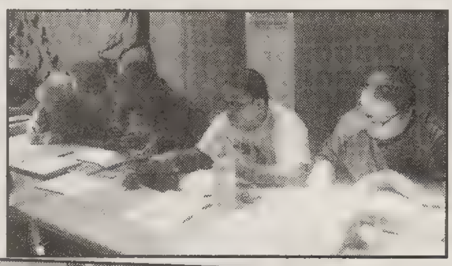
Gracias a la fuerte difusión que se le dio por las redes sociales de Twitter, Facebook, Blogs y demás, la respuesta del público fue increíble. El evento se llevó a cabo en el Centro Cultural España, el sábado 9 de octubre, y duró casi ocho horas.

La dinámica fue muy sencilla, cada donativo debía llevar cinco productos, entre víveres, medicina o cobijas, para los damnificados. El donante recibía un boleto y así podía elegir entre los más de 30 artistas reunidos, al de su agrado y solicitarle un dibujo a su elección. Gracias a todos los que participaron, se lograron recaudaron más de 300 donaciones de cinco productos cada una, en lo que duró el evento.

Entre los que prestaron su creatividad estuvieron tanto artistas de cómic, webcomic, cartonistas políticos e ilustradores: **Ricardo Cucamonga**, autor de *Cindy la Regia*; **Sebastian "Bachan" Carrillo**, creador de *El Bulbo*; **Maritza Campos** autora de *College Roomies from Hell*; **Edgar Clement**, el autor de *Operación Bolívar*, **Jorge Break**, creador de *Meteórix*, Rosalba Jacquez "Miquixtli", **Juanele** artista y director de *Ensalada de Moneros*, el ilustrador **Bernardo Fernández BEF**, **Jimena Sánchez**, joven y talentosa ilustradora. **Humberto Ramos**, **Cintia Bolio**, famosa cartonista política; **Beatriz "Zirta" Torres**, creadora de *Oseano.net.* ; **Beto Chiñas**, dibujante de *Tate, el niño de las dos cabezas*, **Rocío Pérez** "Momo" autora del webcomic *Felinia va a París*, **Uriel Pérez** autor de *Pedacito de Alma*. **Ricardo Peláez**, **Blumpi**, **Luis Sopelana**, **Sergio Tapia** artista de *Aztecas vs Romanos*, el cartonista **Frik**, **Augusto Mora** autor de *Muerte Querida*. **Algeya**, autora de *Pilli Adventures*, **Emmy Hernádez**, **Tebin**, **Gaby Maya**, **Joseudric**, **Laura Sánchez**, **Luis Fernando**, y muchísimos más.



Fue increíble ver a tantos y tan diversos creativos convivir en completa armonía codo a codo. Los roces de egos se eliminaron por trabajar todos por una meta en común, ayudar a México.



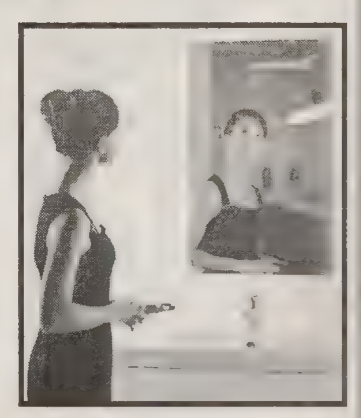
Cartonistas políticos se sentaban junto a dibujantes estilo manga e ilustradores estilo cómic americano, todos disfrutando principalmente de la camaradería. No hubo alegatos sobre el estilo que usa cada quien. Para muchos fans del cómic, fue una oportunidad como pocas de tener a tanto artista reunido en el mismo lugar, también los mismos moneros pudieron dar rienda suelta a su lado fan y pedirle autógrafos a otros creativos a los cuales admiran.



¡Fue un día memorable! Ojalá el medio del cómic en México realice nuevamente este tipo de reuniones, y lo mejor, ¡todo sea por una buena causa!

GADGETS

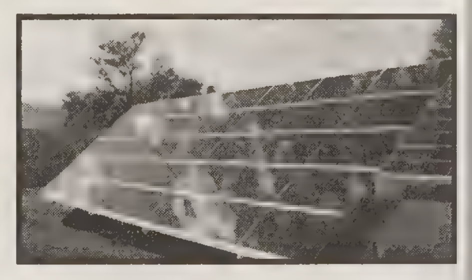
EL ESPEJO CYBERTECTURE, MIRÁNDONOS EN EL FUTURO



Ustedes creyeron que el espejo mágico de Shrek era genial, pues se equivocaron, este espejo hace el triple de las cosas que el "mágico" y además puede hacerlo mientras tú te bañas... ¡Ah!, ¿verdad?.

El espejo Cybertecture Mirror es capaz de hacer maravillas, si lo adquieres quitarás tu espejo convencional al instante y romperlo, sin importarte que tengas 7 años de mala suerte... pues con ese espejo, ¡al demonio la suerte! A este "espejito, espejito" le puedes preguntar el clima, peso corporal y cualquier otra información que quieras ver cuando no estés usándolo para combinar tu ropa. No sólo eso, tiene con bocinas de 10W, cristal resistente al vapor, Wi-Fi y es a prueba de agua, además puedes checar tu correo mientras te bañas, ¿apoco no mueres por uno?, siempre cerca de la tecnología y tan sólo a $7,700, que es un locura, pero la moda lo vale ¿no?, babea en la página **http://www.cybertecturemirror.com/main.php**

PANELES SOLARES DELGADOS



La marca General Electric le entra de lleno a la energía solar, con la introducción de sus nuevos paneles solares de película delgada con todo incluido. Fueron hechos en conjunto con PrimeStar Solar, que llegarán al mercado masivo desde el inicio de 2011. Fabricadas con celdas de cadmio y telururo. Lo más importante es que el costo, será de bajo costo para las personas comunes, con lo que la compañía pretende inducirlos al ahorro de energía y aprovechamiento del Sol.

NINTENDO 3DS SE ACTUALIZARÁ DE MANERA AUTOMATICA



¿Para qué? Para evitar la piratería se actualizará de manera automática y para prevenir otro tipo de contenido no autorizado, así la compañía pretende usar el Wi-Fi y SpotPass para aplicar las actualizaciones. Otra de las novedades es que tendrá una estación de carga, pues al ser tan poderosa, necesitará carga extra para poder mantenerse operando.

INTERNET

Recomendaciones de BLOGS

TU SEXTANTE EN LA RED

Por Rodo

La red es uno de los lugares más interesantes de toda la historia, no solamente porque se pueden encontrar varios sitios de información, encontrar amigos de la infancia en una red social o bien ver video de tonterías o de tus animes favoritos en un tris, sino también si no tienes una guía lo suficientemente clara de cómo navegar en este hiper océano de información, puedes simplemente naufragar en la red y no encontrar nada de lo que estabas buscando originalmente, por lo tanto te damos estas tres recomendaciones de Blogs para que tu navegación sea más placentera.

Ramen para dos: http://ramenparados.blogspot.com/

Este Blog trae para nosotros muy buenas reseñas de los temas de actualidad relacionados con el mundo del anime, videojuegos y un poco más, además de que la actualización de la página se hace de manera regular y las noticias se mantienen frescas. Es una gran ayuda para todos aquellos que están buscando una página con temas de actualidad y que ya se cansaron de ver como en todas las demás paginas solamente se ven florecitas y caramelos para lo nuevo, aquí si se dan criticas y aunque dolorosas son muy buenas.

Blog anime, mucho anime para llevar: http://bloganime.org/board/cartoons_y_dibujos_animados-b3.0/

Este es uno de los Blogs que nos gusta encontrar en la red, no tanto porque las reseñas sean muy completas o muy interesantes, sino porque encontramos las descargas de la semana mucho más frescas y actualizadas. En esta página no hay mucho qué leer pero sí mucho qué descargar, desde música hasta temporadas completas de tus series favoritas y no sólo anime sino también animación americana, sin duda un buen lugar para visitar.

Nivel 22: http://nivel22.com/

Un Blog que trae para nosotros los temas de actualidad vinculados a videos relacionados con el mundo de los videojuegos, con las reseñas más nuevas del juego de temporada o que están por salir al mercado. Si son de los más nuevos, espera una reseña súper detallada con altibajos del título en cuestión, pero si el juego aún no sale a la venta se pueden leer y escuchar las expectativas que levanta el titulo en general. Sin duda una gran página.



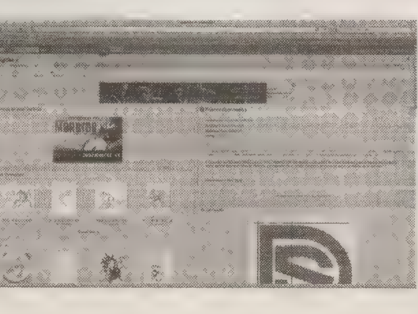
DEVIANTART UNA COMUNIDAD DE ARTISTAS INDEPENDIENTES

Por Daniel Rojas

Las expresiones artísticas vinculadas al dibujo y a la pintura han existido desde siempre en la humanidad, las pinturas rupestres y otro tipo de grabados dan cuenta de esto. El artista siempre se encuentra creando, el problema llega cuando no existen los canales de difusión para mostrar su obra o trabajo, antes, sólo los más destacados podían acceder a montar una exposición, esto hablando ya de grandes ligas y de pintores en sí. En la actualidad existe comunidad de dibujantes de diversos estilos y nacionalidades que han encontrado con el boom de la Internet y de las redes sociales, un espacio para compartir y dar a conocer sus trabajos gracias a DeviantART.

QUÉ ES Y QUIÉN LO HIZO

DeviantART es un sitio de Internet que nació en el año 2000 como un espacio alternativo para todos los artistas que no tenían la posibilidad de publicar o mostrar sus obras de manera masiva. En un principio el sitio sólo se dedicó a acoger algún tipo de expresión artística ligada a las cuestiones gráficas, pero al paso del tiempo fue extendiendo sus horizontes para dar cabida a un montón de expresiones artísticas, sobre todo a aquellas ligadas al dibujos. Hoy en día en DeviantART es muy común encontrar un sinfín de dibujantes que realizan cómic o manga, dos de los grandes estilos del dibujo popular para jóvenes y no tan jóvenes.

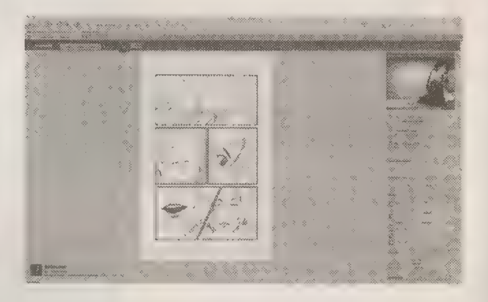


DebianART surgió como una idea propiedad de **Scott Jarkoff**, **Angelo Sotira** y **Matthew Stephens**, quienes preocupados por la falta de lugares donde los artistas pudieran expresarse, decidieron crear el sitio sin saber siquiera en aquellos años del nuevo milenio, que hoy en día su página es una de las más populares y rentables de la red, con casi dos millones de visitas por día, y con más de 10 millones de miembros de diversas altitudes.



¿CÓMO FORMO PARTE DE ÉSTA COMUNIDAD?

Formar parte de esta red de amigos y artistas es de lo más sencillo, basta con entrar al sitio y dar de alta una cuenta donde se pondrán los datos más sobresalientes, que son nombre o *nickname*, obvio, y otra serie de datos opcionales, además, se podrá generar una vez dado de alta una especie de galerías donde se podrán exponer los trabajos y además destacar las ilustraciones, dibujos o arte de otros usuarios predilectos.



La herramienta Journal con la cual trabaja DeviantART posibilita que los usuarios puedan intercomunicarse entre sí dejándose comentarios en sus trabajos, además de permitir otra serie de funciones, quizá esto sea más cercano a un blog. Entre las herramientas más destacadas del sitio destacan la de galerías, que quizá sea la principal arma del dominio. En esta opción los agremiados pueden hacer diversas carpetas donde organizan de acuerdo a fecha, tema o importancia sus diversos trabajos. Otra de las más populares es sin duda la de deviantWATCH, con la cual seguimos más de cerca cada uno de nuestros contactos favoritos.

Como cualquier otro sitio web, DeviantART cuenta con una cuenta Premium, a la cual se accede mediante un pago anual y que posibilita una serie de herramientas mucho más ágiles en el sitio, así como liberarlo de la molesta publicidad que está presente en las cuentas gratuitas.

Sin duda alguna, DeviantART se ha convertido de unos años a la fecha en el refugio ideal de artistas independientes de todo el mundo.

TV



ATRAPANDO AL INTERNET TRAS LAS FRONTERAS

Por [illegible]

¿Te ha pasado, que al querer abrir un video en YouTube, la página te dice que no lo puedes ver por estar en México? ¿Cuando intentas bajar un archivo de MegaUpload, o Rapishare te dice que están agotadas las descargas para tu zona geográfica?

P[illegible]



[illegible]

[illegible] ino descubrió que sus [illegible] danos subían videos y co[illegible] rios "sacando trapitos al sol" de [illegible]

[illegible]

TV



FRIDAY NIGHT LIGHTS

TACLEADAS Y DRAMA

Por [illegible]

El futbol americano forma parte de la cultura del ciudadano norteamericano promedio, y era imposible no esperar una serie que [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



Hogan's Heroes

Recuerdos de guerra

Por Idamsel

El 17 de septiembre de 1965, la cadena CBS comenzó a transmitir la *sitcom* norteamericana *Hogan's Heroes.* Constaba de 168 episodios que concluyeron el 28 de marzo de 1971; durante dicho período está producción obtuvo tres nominaciones al Emmy en la categoría Mejor Serie de Comedia. Enganchó a la audiencia gracias a la fusión de elementos surrealistas y aventura histórica con una buena dosis de acción, además reflejaba un tema que todavía provocaba cierta tensión social.

El argumento se ubicaba en un campo de prisioneros de guerra alemán, **Bob Crane** interpretaba el rol principal del Coronel Robert E. Hogan, quien coordinaba un equipo internacional formado con prisioneros aliados enfocado en misiones especiales para derrotar al enemigo. Los actores que encarnaban a los altos mandos alemanes eran judíos y su experiencia durante la guerra les permitió colaborar con vivencias que favorecían a la historia y a su vez exorcizaban sus atroces recuerdos de guerra; además decían que un actor podía interpretar cualquier papel y qué mejor que un judío para dar vida a un Nazi.

DAVID VS GOLIAT

La historia se desarrolla en el Campo 13, allí se reúnen prisioneros de las Fuerzas Aliadas para boicotear y espiar a sus rivales. Entran y salen por medio de túneles, planean estrategias enfocadas a entorpecer sus rutas de ataque; todos sus movimientos son coordinados por un Comando Especial Aliado cuyo nombre clave es Papá Oso, con quien se comunican por medio de mensajes de radio cifrados El encargado de planear las diversas misiones es el Coronel Hogan Cada movimiento tiene la finalidad de salvar a los sobrevivientes de la masacre y vencer al poderoso enemigo que cierne sus garras sobre ellos.

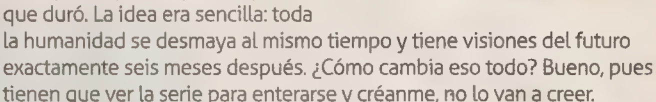
Las 5 mejores series de televisión para ver del 2010

Por Adalisa Zárate

Con tanta serie en la tele, es difícil decidir a que darle tu tiempo. Pero este 2010 vio una buena cantidad de temporadas que, si bien en algunos casos fueron el final definitivo para sus historias, no significa que no valga la pena verlas (claro, aunque no la incluimos porque por sabido se calla, *Dr. House* merece mención honorífica especial siempre).

5 FLASH FORWARD

Lamentablemente esta serie terminó a principios del año, con sólo una temporada bajo la manga. Pero uno tiene que admitir que era muy inteligente, estaba excelentemente bien escrita y que mantuvo el suspenso por los pocos episodios que duró. La idea era sencilla: toda la humanidad se desmaya al mismo tiempo y tiene visiones del futuro exactamente seis meses después. ¿Cómo cambia eso todo? Bueno, pues tienen que ver la serie para enterarse y créanme, no lo van a creer.





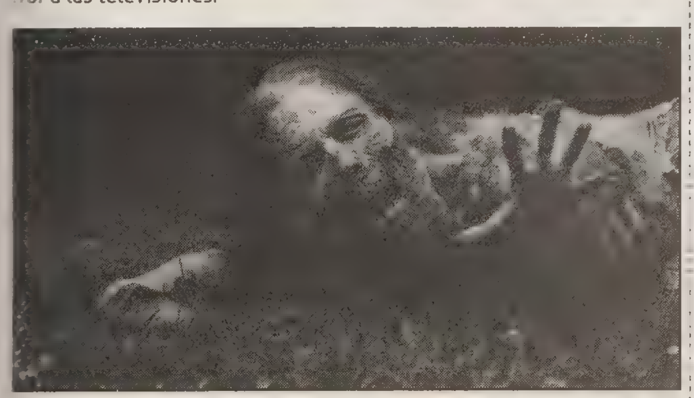
4 FRINGE



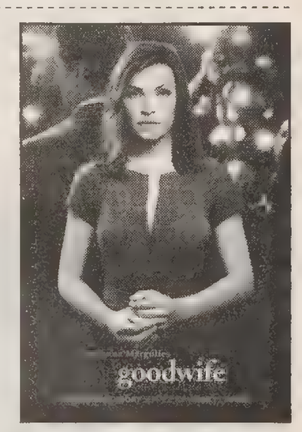
Lo que empezó como "la heredera espiritual" de los X-files ahora es mucho más que eso, y en su segunda temporada nos dejó verdaderamente sorprendidos cuando nos dieron las revelaciones detrás de "la gran conspiración" como la llaman en español. Si no la has visto desde el principio, la serie puede resultar bastante confusa, pero créanos, vale la pena rentar las temporadas anteriores para ponerse al corriente y seguir a Olivia, Walter y Peter en su carrera para salvar nuestro universo.

3 THE WALKING DEAD

La más nueva de las series en esta lista, *The Walking Dead* está basada en el cómic del mismo nombre y, como se pueden imaginar, es sobre nada menos que zombies. Pero lo que hace que esta serie sea diferente a todo lo que hemos visto antes es el productor, **Frank Darabont**, famoso por dirigir películas como *The Mist*, quien le da a todo lo que hace un nivel de calidad muy superior a muchas otras series de televisión. Ah, y si *The Walking Dead* les gusta, también dense una vuelta por la serie de *Haven*, que está ayudando a regresar el horror a las televisiones.



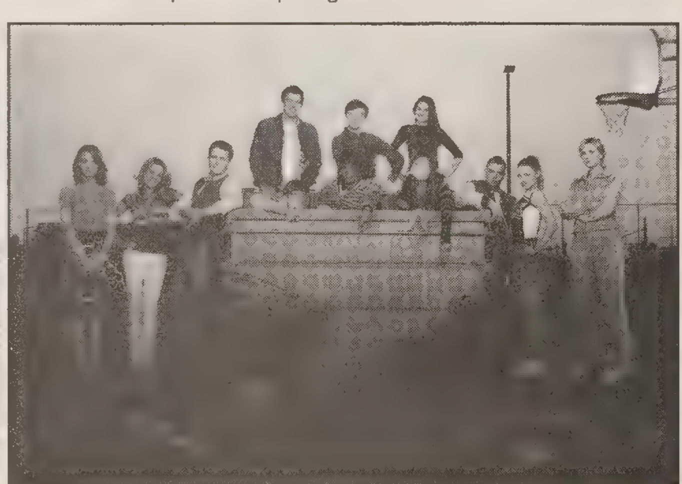
2 THE GOOD WIFE



Si bien las series de abogados ya no están tan de moda como antes (y si no, pregúntenle a la difunta *Raising the Bar*), *The Good Wife* ha logrado mantenerse con firmeza en su puesto sin muchos contendientes, posiblemente porque la historia central, la de Alicia Florrick que tiene que balancear su trabajo como abogada, su dignidad como mujer, y su posición como "La buena esposa" que perdonó una indiscreción pública de su marido, un político caído en desgracia, es suficiente como para mantenernos pegados al televisor con cada episodio nuevo. Gracias a su gran reparto, esta serie, si bien mucho más "realista" que el resto de las que listamos en esta ocasión, definitivamente se merece seguir en las pantallas chicas.

1 GLEE

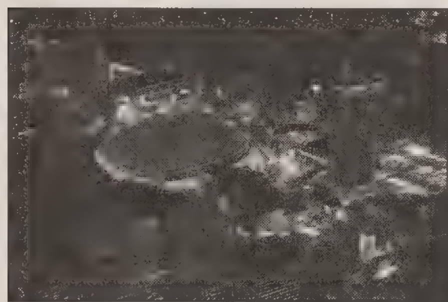
A pesar de que la serie empezó el año pasado, nadie puede negar que su popularidad esta rivalizando a las que tienen ya más tiempo en las mentes de sus televidentes. Entre que parece ser la responsable de "el regreso de los musicales a la televisión" (y, aquí entre nos, mejor que sean al estilo de *Glee* y no como los episodios de, digamos, *Buffy* o *Xena*), y que tiene a los críticos de todo el mundo debatiendo entre si es una serie "sarcástica contra todos" o "un guisado de estereotipos dañinos", nadie niega que es la serie que ha logrado capturar a los televidentes de inmediato, incluso los que no la han visto tienen sus soundtracks en sus iPods. Así que definitivamente se gana el primer lugar de popularidad en nuestra lista, incluso si tenemos ganas de aventarles un raspado a sus protagonistas.



100 COSAS QUE UN AKIBAKEI DEBE HACER ANTES DE MORIR

Por Ernesto Olicón

10.- VE A LAS LUCHAS EN EL TOKYO DOME. Aquí el *puroresu*, como lo llaman, es deporte puro, sin payasadas. En Japón está la mejor lucha libre del planeta. Machetazos en serio, costalazos de a kilo y movimientos súper espectaculares que te dejarán el ojo cuadrado. No te pierdas, en especial, a las estrellas **Jushin Lyger**, **Great Mutha** o **Tiger Mask**, quienes de vez en cuando tienen encuentros memorables con viejos conocidos como el **Místico** o el **Tinieblas**.



9.- VE CON COSPLAY A LA ESCUELA. O al trabajo, a una cita romántica... incluso a un funeral si te es posible. Que el mundo se entere que llevas la pasión por el anime hasta en los momentos más importantes de tu existencia. Si necesitas un pretexto, el 31 de octubre puede ser una fecha adecuada, pero no dejes pasar la oportunidad.



8.- PARTICIPA EN UN PROGRAMA JAPONÉS DE CONCURSOS. Quienes han visto el reallity *Sobreviví a un desafío japonés* se han convencido que la parodia de la familia Simpson sobre el tema se queda corta frente a la real brutalidad de estas emisiones televisivas. Golpes, caídas, humillación y pandas rosas son un reto que hasta los más valientes dudan en tomar. ¿Tienes las agallas?



7.- VUELA UNA COMETA EL DÍA DEL NIÑO. Suena muy simple, pero ¿a quién no le gustaría detenerse un momento a contemplar como mece el viento un sencillo artefacto de papel? Piénsalo, momentos así son los que hacen que la vida valga la pena. Como extra, las sonrisas de los niños ondeando su juguetes tradicionales en una sociedad tan acelerada no tienen precio.

6.- ADQUIERE UNA KATANA. Y no de esas de acero simple, sin filo y sólo para decorar. Que sea forjada por un verdadero maestro herrero nipón (dos puntos si es una Nodachi y tres si es una Masamune auténtica). Si se espanta tu familia, usa un argumento racional para calmarlos: explícales lo útiles que son para cortar sandías y otras frutas de temporada.

5.- ASISTE A UN EVENTO DE CULTURA JAPONESA. Ya sea teatro kabuki, danza buto, música tradicional u alguna otra representación de la ancestral cultura asiática. Nunca está de más conocer y disfrutar los secretos íntimos del milenario arte nipón. Para verlo puedes darte una escapada a la embajada japonesa, las universidades o, ¿por qué no?, al célebre Festival Cervantino.

4.- APRENDE UN ARTE MARCIAL. No importa si es Karate, Aikido o hasta Ninjutsu. Forjan el espíritu y el ejercicio es un hábito muy saludable. No llegarás a hacer el kamehameha, el shoryuken ni el inserte-cualquier-ocurrencia no jutsu. Pero te aseguró que el aprender movimientos nuevos para defenderte lo disfrutarás mucho.

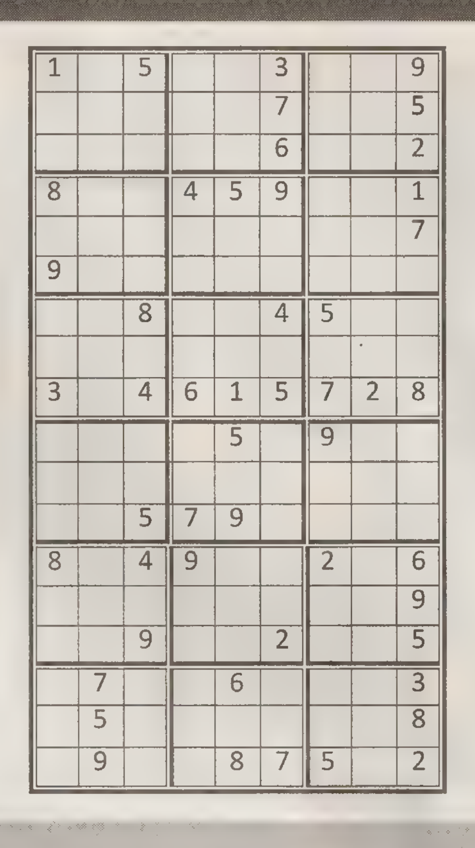
3.- ORGANIZA UN CLUB DE ANIME. Pero uno de verdad, donde se junten seguido a platicar sobre anime, manga o videojuegos y compartan experiencias. No se vale si sólo se ven en convenciones o por Internet. No sólo te servirá para aumentar tus nociones sobre este mundillo tan particular del akibakei, sino que en el proceso te harás de amigos y, por qué no, quizá hasta de pareja.

2.- ESTUDIA PARA MANGAKA, ANIMADOR O PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS. Carreras relacionadas, muchísimas: Desde artes visuales hasta ingeniería, pasando por comunicación y hasta teatro. Lo importante es echarle muchas ganas al estudio, no sólo para ser un buen profesionista. También para hacerse bases que te permitan alcanzar el mercado japonés y, ya allá, ser alguien. Si eres constante y tienes talento, se vale soñar.

1.- VISITA JAPÓN... Y CUENTA LO QUE VIVISTE. El sueño más grande de todo fan del manga es visitar el país donde se originó toda la fantasía que rodea su vida. Pero volver con la familia y amigos para relatar sus experiencias en las islas asiáticas es todavía más enriquecedor. No sólo se comparten los buenos ratos en Akihabara, Nara o el Monte Fuji. También le dan ganas, a quienes escuchan tales historias, de vivir los sueños de neón en Tokio o la fantasía medieval de Kioto, forjando nuevos akibakei aventureros.

SUDOKU

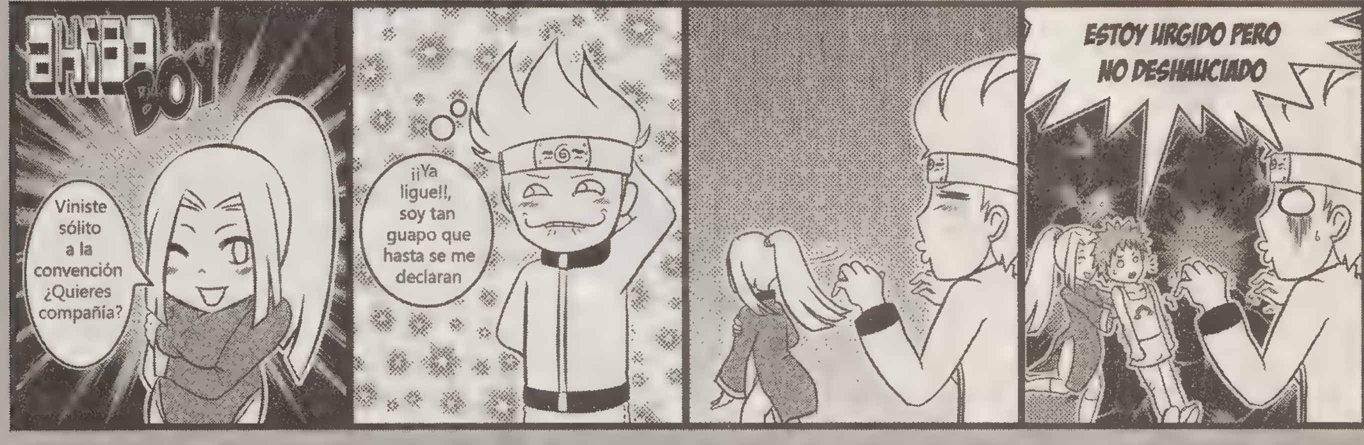
1	8	5	2	4	3	6	7	
6	2							
8			4	5	9	2	6	
	5	1				9	8	
	6	2	8	7	1			4
							4	3
	9	4	6	1	5	7	2	8

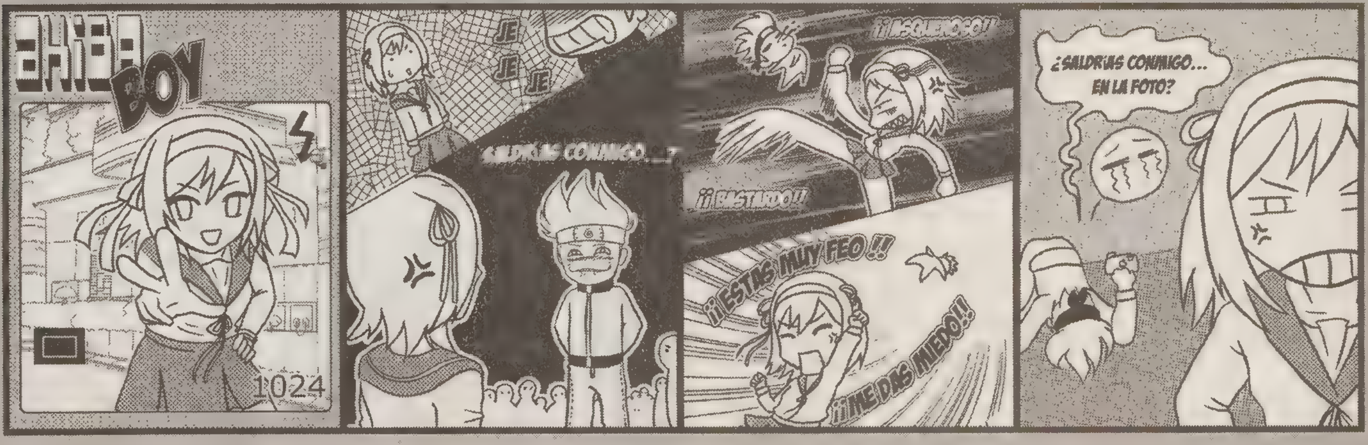


1		5			3			9
					7			5
					6			2
8			4	5	9			1
								7
9								
		8			4	5		
3		4	6	1	5	7	2	8
				5		9		
		5	7	9				
8		4	9			2		6
								9
		9			2			5
	7			6				3
	5							8
	9			8	7	5		2

LA TIRA

Por Raven Kinomya y el Bandinth





CONTRAPUNTO



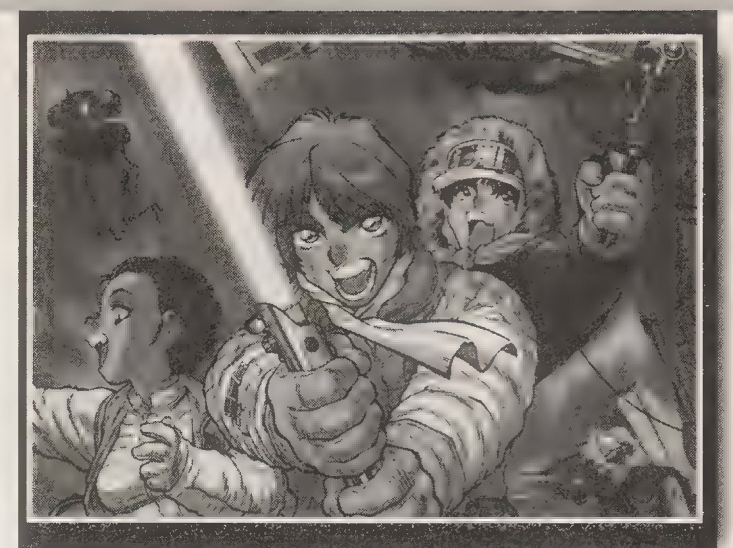
¡BASTA DE ADAPTACIONES DE LO AMERICANO A LO JAPONÉS!

Por Adalisa Zárate

Ya no más, por favor, basta. Durante años, los otakus se han quejado de que en Estados Unidos se dedican a tomar, reciclar y destrozar el anime y las películas japonesas para su propio público. Se quejan de *Robotech/Macross, The Ring/Ringu, Dark Water, Pulse*, los cambios en el doblaje, y por supuesto, cualquier cosa que no sea exactamente igual al original. Pero eso aparentemente no se repite cuando es Japón el país que hace la adaptación, y se dedica a cambiar muchas cosas de lo que los fanáticos de la serie original adoraban. Sí, claro, *Iron Man* no estuvo tan mal, pero ¿han visto la serie animada de *Wolverine*? No sólo tomaron lo que puede ser una de las mejores novelas gráficas del personaje, sino que además lo pasaron de ser un personaje chaparro, feo y malhumorado, a alto, delgado, guapísimo y... bueno, por lo menos le dejaron lo malhumorado.

Y sí, es malo cuando los mismos americanos deciden hacer esos cambios (y Marvel tuvo bastante qué ver con Wolverine: El anime), pero ya nos quejamos de Wolverine: El Manga, X-Men Shojo, y Mangaverse que todos estuvieron de acuerdo que no podía siquiera ser llamado Manga. Pero eso era porque claro, los productores finales eran americanos. Ahora que la producción viene de Japón, parece que la mayoría de las quejas han sido acalladas.

Pero por favor, antes de escribir esto, me enteré de que *Supernatural* sí iba a ser adaptado al anime, y honestamente no veo cómo los Winchester pueden funcionar en Japón dada la gran diferencia de tradiciones de monstruos. Y a este paso, ya sólo espero que me anuncien *Los Simpson* en anime, para definitivamente decir "¡BASTA!".



LAS ADAPTACIONES ANIME De cómics americanos

Por JRR.Yoda

No siempre hacer adaptaciones es la mejor opción, hay algunos videojuegos que nunca debieron ser películas, como en el caso de *Street Fighter* o *Resident Evil* y algunas más. Pero eso no aplica en adaptaciones buenas que se han hecho del anime hacia el cómic americano y viceversa.

Un caso bastante visto en la actualidad es por ejemplo *Astroboy*, su origen fue en Japón en abril de 1952, comenzó como manga, claro está, subió al anime y fue la primera en hacerlo, aún en blanco y negro, fue "coloreado y readaptado" varias veces, hasta que llegó a Estados Unidos. Lo llevaron hasta el cine, la película se estrenó el año pasado, 2009. Con una muy buena adaptación.

Videojuegos sin mucho argumento, en Japón se les crea historia, como es el caso de los llamados de "pelea", más específico *Street Figter*. Fue Videojuego, después anime, película americana con **Jean-Claude Van Damme** (malísima), cómic americano, manga, película de anime... ¡y de un juego que en un principio no tenía nada absolutamente de historia!, pero tuvo sus adaptaciones muy buenas y otras muy malas.

Lo que indica que aunque a algunos no les parezca conveniente, las adaptaciones de manga o anime para animación norteamericana son rentables y mucho. No se les acabó el ingenio a los "gringos", sólo prueban con éxitos logrados en otros lados y los adaptan para sí mismos, porque además los japoneses hacen lo mismo. Está el caso de *Star Wars*, los *X Men* y muchas otras adaptaciones de éxitos gringos que han aterrizado al estilo japonés o se han adaptado a manga y anime.

Estoy a favor de que sigan adaptando hacia ambos lados, siempre habrá detractores y gente a favor, finalmente con esta diversidad los que salimos ganado somos nosotros... ah, bueno y ellos porque consumimos el producto. Pero nos abre todo un abanico de posibilidades nuevas.

Namarië

VAMPIRELLA

Por Menfi



Fue creada por **Forrest J. Ackerman** para Ediciones Warren, su función inicial era presentar una serie de historias de horror, apareciendo al principio y al final de cada capítulo, sin embargo sedujo a los artistas **Frank Frazetta** y **Tom Sutton**, quienes le brindaron los rasgos faltantes para convertirla en el rol principal de su propia saga. A pesar de los cambios, conservó su atractivo aspecto que enganchó a los fans.

El No. 1 de *Vampirella* salió en septiembre de 1969, el tiraje concluyó 14 años después con el ejemplar 112, no obstante la protagonista apareció como personaje secundario en otras publicaciones de la misma editorial que aparecieron entre 1983 y 1987. Harris Comics retomo la historia de Vampirella en 1988 con el lanzamiento del 113. En marzo de 2010 Dynamite Entertainment adquirió los derechos dándole un nuevo giro a la trayectoria de esta bella vampira. Existe una versión manga y numerosos *team-ups* donde colabora con otras heroínas, se realizó un videojuego y un film live action. La primera modelo en utilizar el traje de Vampirella fue **Barbara Leigh** para una portada del cómic de finales de los setenta.

BELLA Y MORTAL

Vampirella nació en el planeta Draculón, pertenece a la raza Vampiri, se transforma en murciélago, posee reflejos rápidos, una gran fuerza, le surgen alas de la espalda y bebe sangre para vivir; es inmune al agua bendita, el ajo y las cruces, no puede convertir a otros, nunca ataca para alimentarse sólo en defensa propia. Su especie comienza a extinguirse cuando los ríos de sangre se secan, entonces una nave espacial humana aterriza de manera forzosa, Vampirella descubre que los pilotos tienen sangre en las venas, para indagar más vuelve con ellos a la Tierra donde conoce a Adam van Helsing, el último cazador de vampiros, con el paso del tiempo se enamoran y trabajan juntos en varias ocasiones.

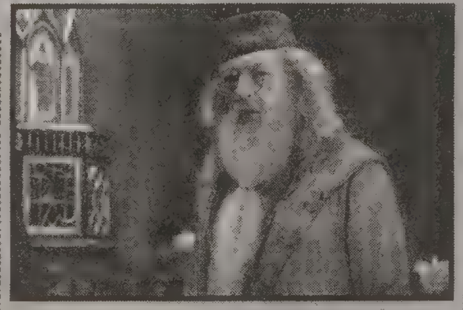
Otro aliado es Tyler Westron, la rescata malherida de los escombros de un accidente aéreo, para evitar su muerte le corta las alas y crea una sangre artificial que mitiga la sed de Vampirella quien para sobrevivir debe enfrentar terribles enemigas como la Reina Sangrienta y Mistress Nyx, que planean destruirla.

BIOGRAFÍA NO AUTORIZADA
Albus Dumbledore

Por Al Elric

La vida de los famosos colocada bajo la lupa de una lata gigante (sí, ya lo acepté, tanto que me lo dice Ed que ya no duele), suena trillado, expectante, extraño y sobre todo inverosímil pero es verdad ahora me encuentro revisando la biografía de uno de los personajes más poderosos del mundo de la magia, un ser lleno de intrigas, una vida difícil y que terminó como nadie imaginaba, estamos hablando de: Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore.

Bien, el nombre real de este chico es: Albano Petroncio Wilfrido Dame y Doy y comenzó su carrera en la farándula como un típico muchacho corre, ve y dile o ingeniero IBM (y veme a traer esto y veme a traer esto otro), pero como buen muchachito de recados el chico se quedaba con los cambios o extrañamente con el dinero que le daban conseguía la comida para todos y le alcan-



zaba para los refrescos, o bien sencillamente encontraba la forma para que los jefes no lo regañaran, por lo tanto lo conocían como: El mago. Después de un tiempo el muchacho comenzó a tener algo de éxito y ganancias con su "magia", tanto que varios productores lo vieron y les llamó la atención (necesitaban desesperadamente alguien que les hiciera rendir el dinero), así que contrataron a Wilfrido en una laboratorio de crecimiento capilar. El problema es que en un trágico accidente al buen Wilfrido le salió barba copiosa y blanca cosa que lo envió al estrellato.

De ahí su vida ha ido dando giros, primero protagonizó al buen papá pitufo en la serie *Los pitufos* pero encontraron que la barba no dejaba de crecerle por lo cual encarnó al abuelo pitufo de la misma serie. Con la cancelación del programa, Petroncio fue contratado por el afamado **Matt Groening** para encarnar al viejito cascarrabias Jasper en *Los Simpson*, pero no se quería quedar como un segundón siempre en la pantalla por lo tanto con sus ahorros se compró una guitarra y se fue de gira con otros tres tipos, más tarde nos enteramos que les gustó el "look" de Petroncio y luego lo botaron para fundar **ZZ Top**.

Después del descalabro fue contratado para hacer de extra en las películas de piratas y en la película *Space Jam* como Sam bigotes, pero no fue hasta los últimos años cuando su vida cambió encarnando a dos magos de la literatura, primero al buen Gandalf el gris, y en el mismo filme a Saruman el blanco (con sus respectivos toques de maquillaje); pero llegó la película y la obra en donde su fuerte sería al fin reconocido, encarnando a Dumbledore.

Lo demás es historia, últimamente lo hemos visto como extra en las películas de Santa Claus y como el maestro Roshi de *Dragon Ball* (un trabajo que quiere mantener en el anonimato). Esto ha sido todo por esta edición, pronto regresaremos con más trapitos sucios.

Al fuera.

Les recordamos que esto es sólo una broma, no buscamos herir susceptibilidades y lo redactamos para ti porque admiramos a estos personajes.

CULTURA



UNA VISITA POR JAPÓN

Por Los Elric

Bien pues después de estar peregrinando por todo el país del sol naciente finalmente hemos llegado (aún no sé cómo) a la isla de Hokkaido, en donde seguramente nos encontraremos con aventuras interesantes y muy enriquecedoras, sobre todo en la ciudad en la que nos encontramos actualmente. Su nombre da vida a una famosa bebida alcohólica del lejano país de oriente y ésta es Sapporo.

Aún no podemos creerlo, estamos ya en Hokkaido y Shampoo sigue buscando a alguien que nos diga en que parte de Hokkaido estamos, pero bueno, ese es otro cantar. Estamos en Sapporo, (o es eso lo que dice el anuncio) y según los lugareños es mucho mejor estar en esta ciudad en verano y primavera pues los inviernos son muy crudos con hasta -15 grados centígrados y hasta 1.5 metros de nieve, deberá ser muy divertido pero cargar con un hermano lleno de nieve es terrible.

Este es un destino propio para esquiar y divertirse con la nieve tanto que los lugareños nos han dicho que su tierra esta bendita por la nieve. Lo que es muy cierto es que esta hermosa ciudad no solamente está destinada para esquiar sino también podemos encontrar cosas muy divertidas por hacer, además de que la cultura no se basa únicamente en el frío.

Ciertamente mi querida Shampoo, en esta ciudad podemos apreciar uno de los edificios más bellos de este país (y mira que no son pocos). Éste es el Ayuntamiento de Sapporo, el cual está situado a 10 minutos de la estación de trenes de esta ciudad y que está bellamente construido con ladrillos rojos en un estilo americano neobarroco (eso dice en la placa). Es tan bonito que lo consideran un símbolo de identidad para toda la isla de Hokkaido.

Bien pues todavía nos hace falta ver mucho de esta ciudad, así que nos quedaremos, además de averiguar cómo rayos llegamos aquí y en que parte de Hokkaido estamos, así que nos vemos pronto.

Elric e invitada fuera.

Conexión... confundida.

WICKED

Por Menfi

ERASE UNA VEZ UNA BRUJA MALA

En 1900, el escritor **L.Frank Baum** presentó su obra *The Wonderful Wizard of Oz*, 95 años después la editorial norteamericana ReganBooks lanzó la novela *Wicked: The life and Times of the Wicked Witch of the West*, en 406 páginas el escritor **Gregory Macguire** replanteaba con una moderna perspectiva la historia de Elphaba, la malvada bruja del Oeste. La premisa de Macguire superó sus expectativas narrativas y al primer título debió añadir tres entregas más y aún esta por definirse la fecha del volumen que concluirá la historia.



En 2009, la editorial mexicana Planeta presentó la versión en español, fue titulada como *Wicked: Memorias de una bruja mala*, consta de 576 páginas y goza de moderada popularidad entre los lectores asiduos a la fantasía. La crítica especializada la ubicó entre *Alicia* de **Carrol** y *El Hobbit* de **Tolkien**, dado su interesante manejo del conflicto y el desarrollo del argumento, se aleja de su público inicial, así los nuevos lectores de Wicked son los padres de los niños. Es considerada una inteligente propuesta digna de coleccionar.

LA MALA INOLVIDABLE

En el pueblo de Munchkinland viven Melena y Frexpar, siempre han querido tener una hija, pero todavía no son padres; durante un viaje de él, ella lo engaña con un vendedor llamado el mago de Oz, su infidelidad es castigada cuando nace una bebé con piel verde y dientes de tiburón que muerde todo lo que está a su alrededor incluyéndose a sí misma, además es alérgica al agua y su fealdad es motivo de burla en el pueblo. Sin embargo al crecer, Elphaba defiende a los animales, es vegetariana, rechaza a la gente frívola y carece de poderes hasta que ingresa a la Universidad Shiz donde aprende a manejar varios hechizos. Pero ¿por qué se volvió mala?

SHOELESS JOE

Por Adalisa Zárate

"Si lo construyes, el vendrá"

Esa frase es familiar para cualquiera que haya visto la pelicula con **Kevin Costner**, *El Campo de los Sueños*, sobre un granjero de Iowa que decide construir un campo de béisbol en su granja, donde, para su sorpresa, un grupo de fantasmas deciden ir a jugar a diario, debido a que en vida tuvieron que dejar el juego a raiz de un escandalo de la vida real.

Si bien la pelicula fue exitosa en su tiempo, lo que la mayoria no sabe es que está basada en la novela llamada *Shoeless Joe* (*El dezcalso Joe*), escrita por **W.P. Kinsella** (el protagonista de la pelicula es llamado Ray Kinsella justamente por ello). Y si bien la pelicula puede ser incomprensible para aquellos que no son fans del rey de los deportes, la novela logra algo que la pelicula no, y es el explicar completamente la pasión del juego a aquellos que no la han vivido.

La prosa de Kinsella es increiblemente sencilla, por lo que es muy fácil de seguir y de quedar completamente atrapado por ella. Eso sí, si uno es fan de la pelicula, puede sorprenderse por los cambios, ya que en la novela. Ray es mucho mas fanático del deporte que en la pelicula, su relación con los fantasmas es más complicada. Annie es menos protagónica y en lugar de Terence Mann, el escritor es J.D.Sallinger. Pero esos cambios hacen a la novela más intrigante, y definitivamente una lectura muy agradable.

Sandy Bell entrevista a...

Buenas tardes público querido, en esta ocasión estamos con tres leyendas de su infancia...sí, de "su" infancia, pues para estas épocas muchos que los veían ya son padres seguramente, sólo espero que no estén amargados como el gran Quesote... pero estos seres maravillosos les devolverán la sonrisa, ellos son los únicos y fabulosos ¡Gatos Samuráis!

Viven en la localidad llamada "el pequeño Tokio", donde los gobierna un panda con menos sesos que una quesadilla, un corrupto Zorro bipolar que a leguas se ve que no le gustan las niñas, el cual desea el poder, un pájaro muy, muy malo que asusta ciudadanos. Todo esto en una pequeña localidad que se ve azotada por monstruos gigantes, ninjas incompetentes y el estruendoso sonido de un cañón que entrega pizzas calientes.

SB.- Buenas tardes Speedy Ceviche, Polly Esther y Guido Anchoa

SC.- Vaya, ni el narrador nos presentaba con tanto "bombo y platillo", ¿cómo estás Sandy?, yo soy Speedy Ceviche, el más guapo, valiente y arrojado de los tres para servirte.

GA.- Le diré a Lucille que le estás coqueteando a "popotitos"

SB.- ¿Popotitos?

PE.- No les hagas caso amiga, lo dicen porque no saben que está montada en una gallina, escuche cómo se queja, ¡pukuuuu!

SB.- No entiendo...Pero díganme amigos, ¿quién es el líder? y ¿por qué terminó la serie?

SC, PE, GA.- ¡SOY YO!

SB.- Me confunden, bueno...o sea, mejor... Polly, dime ¿por qué cancelaron la serie?

PE.- Tenían miedo de nuestra evidente grandeza, de nuestro heroísmo sin precedentes y la sapiencia de mil guerreros en nuestros movimientos.

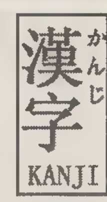
GA.- La verdad es que éramos un mal ejemplo para los niños, no había el suficiente *rating* y ya nos debían tres temporadas de sueldo a todos los actores y todo por culpa del "gran quesote" que salía haciendo sus mari... desfiguros.

SC.- No la verdad es que...

Lamentablemente terminó el tiempo de entrevista, los espero pronto para nuestro siguiente invitado, menos "barrio", porque estos hasta me dijeron algo de las gallinas (al fondo se escucha un ¡pukuuuu!).

LECCIÓN 66

KANJI 11



DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

ÍNDICE

1. El orden de escritura de los caracteres kanji.
2. Repaso de 7 kanjis de KANJI BÁSICO -2: Su lectura, pronunciación y significado.
3. Ejercicio 7 kanjis de KANJI BÁSICO -2
4 Respuesta.

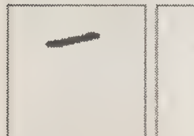
1. EL ORDEN DE ESCRITURA DE LOS CARACTERES KANJI.

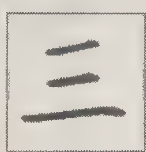
La escritura KANJI tiene unas reglas estrictas y requiere una disciplina.

Un **kanji** debe escribirse en un cuadrado perfecto.

Aprender a escribir kanjis depende en gran medida de la atención que se preste al correcto orden de dibujo de los trazos de un kanji. Las reglas más importantes de trazado de caracteres kanji son:

Regla primera: Arriba antes que abajo.





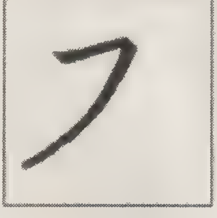
Regla segunda: Izquierda antes que derecha.



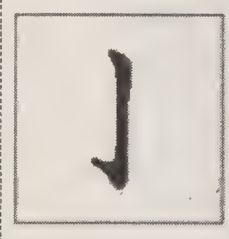

Regla tercera: Líneas horizontales antes que una línea que las cruza.



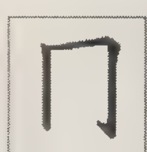

Regla cuarta: Líneas inclinadas hacia la derecha antes que líneas inclinadas hacia la izquierda cruzando las anteriores.




Regla quinta: Parte central antes que elementos simétricos a ella.




Regla sexta: Exterior antes que interior. Con la excepción de que la "caja" que contiene a otros trazos no se cierra hasta haber acabado la parte interior.





Se usan más de treinta tipos diferentes de trazos para representar los kanjis japoneses, pero hay seis que son reconocidos generalmente como básicos:

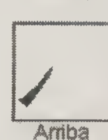










Los trazos compuestos se forman a partir de combinaciones de trazos básicos, y a menudo están unidos mediante un pequeño arco (el arco está marcado con una flecha).



Trazos compuestos. Ejemplo de algunos trazos compuestos usados en los caracteres kanji.

2. REPASO DE 7 KANJIS DE KANJI BÁSICO -2: SU LECTURA, PRONUNCIACIÓN Y SIGNIFICADO.

Sus pronunciaciones y significados.

からだ karada cuerpo



あし ashi pierna



はやし hayashi alboreda



もり mori bosque



こころ kokoro corazón



じ ji letra



おと oto sonido



3. EJERCICIO 7 KANJIS DE KANJI BÁSICO –2

体体体体体体体体体_______________

足足足足足足足足足_______________

林林林林林林林林林_______________

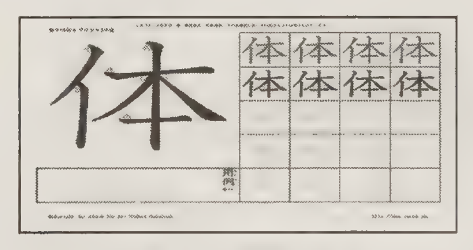
森森森森森森森森森_______________

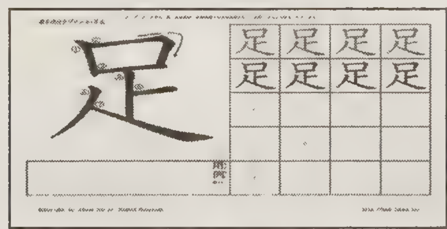
心心心心心心心心心_______________

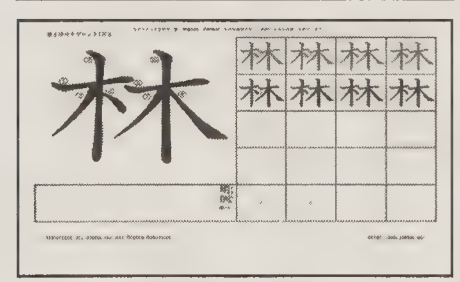
字字字字字字字字字_______________

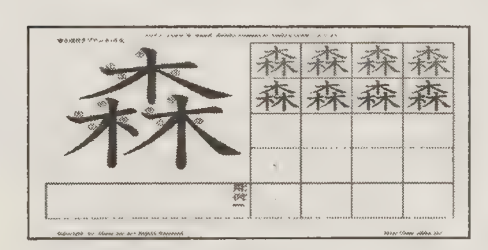
音音音音音音音音音_______________

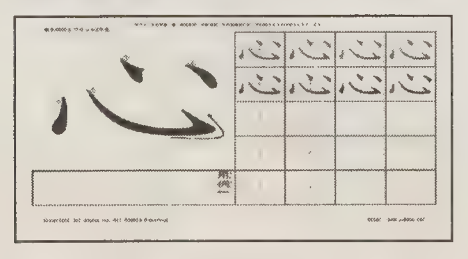
4. RESPUESTA.

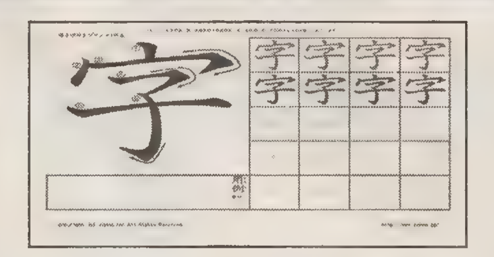


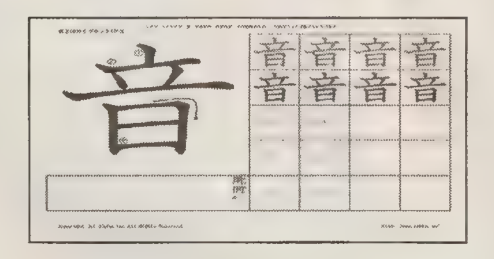












FIN.

POR MAESTRA TOKIYO TANAKA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, CENTRO DE ENSEÑANZA PARA EXTRANJEROS (CEPE), UNAM

EL HAIKÚ

LA POESÍA JAPONESA

MÁS SENCILLA DE LA POESÍA UNIVERSAL

PARTE-5

POPULARIDAD DEL HAIKÚ EN JAPÓN.

En Japón el haikú sigue siendo la poesía más popular. Cada día presentan en los periódicos un artículo que está dedicado a esta forma poética, y el domingo se publican los mejores haikú de todo el país nipón en una página completa. Recientemente se ha notado gran entusiasmo entre los jóvenes de recrear este estilo poético. Un ejemplo de esto es el libro que una joven poeta, como muchas otras, publicó con el nombre de *El día conmemorativo de la ensalada*, que alcanzó mucha popularidad. He aquí un fragmento:

Tú me dijiste ¡qué rico!
así que hoy es el día conmemorativo
de la ensalada.

CUATRO GRANDES POETAS DEL HAIKÚ.

BASHO (1644 – 1694)

Tal vez la manera de lograr un mejor acercamiento a la cultura oriental, es revisando los comentarios del famoso poeta mexicano **Octavio Paz**, ganador del Premio Nobel de literatura, acerca de la cultura oriental: "Mi primer contacto con Japón fue a través del arte de la jardinería. Yo viví de niño en una casa con vasto jardín. Mi abuelo era un admirador de los japoneses y el jardín de su casa había sido diseñado por un jardinero japonés".



"La poesía japonesa –o más exactamente: el haikú- fue para mí un descubrimiento esencial en mi evolución poética y personal. Se lo debo al poeta mexicano **José Juan Tablada**".

"En cuanto a mi trabajo personal como poeta: le debo mucho a la poesía japonesa. Los latinos tenemos la tendencia a cierta retórica heredera de Roma, y confundimos a veces la elocuencia con la poesía. Los poetas japoneses me enseñaron la concisión, la economía verbal, el arte de la reticencia y el silencio. Fue una gran enseñanza. Entre mis maestros están algunos poetas japoneses.".

"Sus diarios de viaje (del poeta japonés **Basho**), salpicados de pequeños poemas, los haikú, me encantaron desde que los leí. Vuelvo a ellos con frecuencia y traduje uno: *Sendas de Oku*.

SOLUCIONES

PÁG. 9

1	8	5	2	4	3	6	7	9
6	2	9	1	8	7	4	3	5
7	4	3	5	9	6	8	1	2
8	3	7	4	5	9	2	6	1
4	5	1	3	6	2	9	8	7
9	6	2	8	7	1	3	5	4
2	1	8	7	3	4	5	9	6
5	7	6	9	2	8	1	4	3
3	9	4	6	1	5	7	2	8

1	8	5	2	4	3	6	7	9
6	2	9	1	8	7	4	3	5
7	4	3	5	9	6	8	1	2
8	3	7	4	5	9	2	6	1
4	5	1	3	6	2	9	8	7
9	6	2	8	7	1	3	5	4
2	1	8	7	3	4	5	9	6
5	7	6	9	2	8	1	4	3
3	9	4	6	1	5	7	2	8
1	2	3	4	5	6	9	8	7
9	8	7	3	2	1	6	5	4
6	4	5	7	9	8	3	2	1
8	3	4	9	7	5	2	1	6
5	6	2	8	1	3	4	7	9
7	1	9	6	4	2	8	3	5
2	7	8	5	6	4	1	9	3
4	5	1	2	3	9	7	6	8
3	9	6	1	8	7	5	4	2



CITY Hunter

SÉ CAZADOR O PREPÁRATE A CORRER

Por Rodo

"Sin duda, no hay caceria como la caza de hombres y aquellos que han cazado hombres armados durante el suficiente tiempo y les ha gustado, en realidad nunca se interesarán por nada más".

Ernest Hemingway



Muchas de las historias que leemos hoy en día están basadas en novelas de antaño, obras literarias que marcaron una época como los grandes clásicos o bien por obras anteriormente hechas y que ahora se readaptan para deleite de todos los que no las vieron en su versión original, pero como han trascendido y se han vuelto icónicas de la cultura, sencillamente siguen vigentes como en su momento de salida.

CHICAS Y DISPAROS ¿HACE FALTA ALGO MÁS?

En esta ocasión hablaremos de un manga que se ha traducido en varios idiomas distintos, incluido el castellano y el italiano. Pero eso no es todo ya que también cuenta con más de 20 años de vida, manteniéndose vigente y a la vanguardia no solamente por la cuestión de la magnífica historia, sino por los trazos y las adaptaciones que ha tenido al cine, estamos hablando de *City Hunter*.

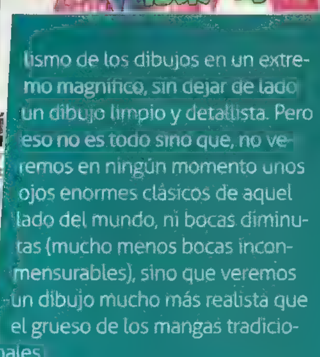
Publicada en el año 1984 en la afamada publicación de "trampolín" de Japon la *Shonen Jump*, *City Hunter* se mantuvo en el gusto del público de manera inmediata por su desarrollo argumental y su protagonista. Pero algo que ha hecho de este manga uno de los más exitosos de los últimos años, son los trazos que se lograron ver de la mano de **Tsukasa Hojo**, un verdadero genio con los dibujos.

La historia es bastante sencilla y se fue desarrollando de manera exponencial a lo largo de 35 publicaciones de la revista *Shonen Jump*, para después dar paso a 18 por parte de la editorial Shueisha, siguiendo con 39 tomos por parte de Bunch World, para que finalmente su carrera de adaptaciones se quedara con 32 tomos de la mano de Tokuma Comics.

El protagonista de nuestra historia es Ryo Saeba, un detective privado muy experimentado y que tiene la capacidad de resolver casos con mucha astucia y pericia. Pero ese no es el talento más importante de este tipo, sino que él sólo acepta casos en donde halla chicas involucradas, ni más ni menos que, para poder estar con ellas y relacionarse más.

UN CLÁSICO QUE NO DECEPCIONA

City Hunter es un manga que se ha mantenido en el gusto del público por décadas, y no es para menos, el señor Hojo es un genio en la cuestión de trazos, ya que su estilo mantiene el realismo de los dibujos en un extremo magnífico, sin dejar de lado un dibujo limpio y detallista. Pero eso no es todo sino que, no veremos en ningún momento unos ojos enormes clásicos de aquel lado del mundo, ni bocas diminutas (mucho menos bocas inconmensurables), sino que veremos un dibujo mucho más realista que el grueso de los mangas tradicionales.

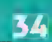


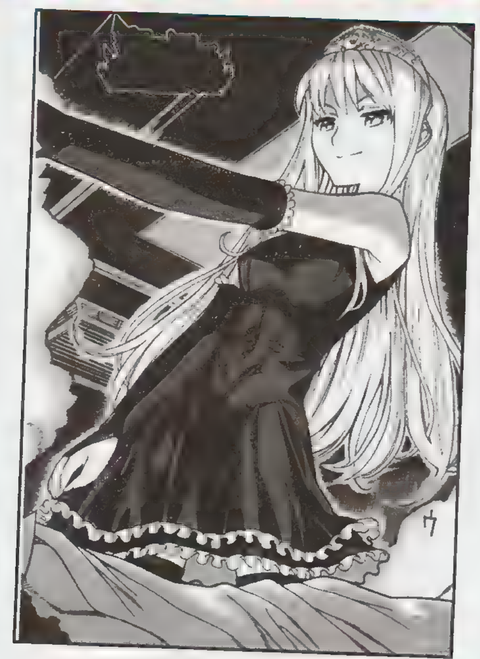


Sin dejar de lado que los fondos en donde hay dialogos o no hay mucha carga grafica en la parte trasera del fondo, el hombre se esfuerza por darle dinamismo al dibujo y no limitarse a dejar un fondo totalmente vacío. Sin duda un trabajo extraordinario.

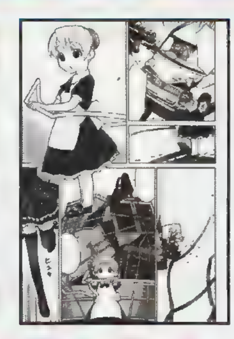
No me queda más que recomendar ampliamente este manga, no solamente por los aspectos visuales sino también por la historia y su desarrollo. Les recuerdo que como dato curioso, ya existe una película en live action traída de la mano del mismisimo **Jackie Chan** además de que los chicos de Corea estan ya adaptando una serie basada en este manga, lo cual no es malo pero nos queda a deber mucho en la cuestión de dibujos. Así que la decisión es suya, pero a mi parecer el manga vale mucho la pena, más que una serie en live action, pero en gustos se rompen géneros, hasta la próxima.

Rod Offline

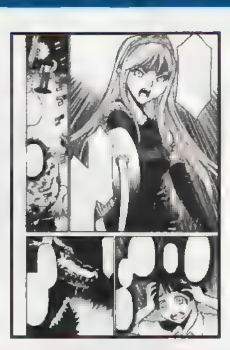








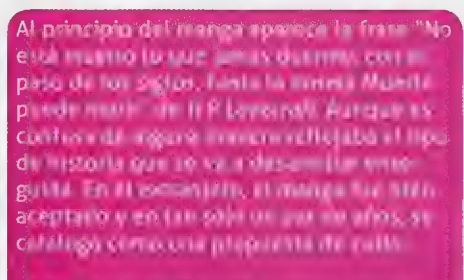




PRINCESS Resurrection
CORONA SANGRIENTA

Por Jareth Levrack

En Japón se presentó con el nombre de *Kaibutsu Ojo* (Princesa Monstruo en español), mientras en Norteamérica y Francia se dio a conocer como *Princess Resurrection.* La historia se conforma por una fusión de géneros; así la acción supernatural y la comedia siguen una pauta de horror gótico, todo se desarrolla en un tiempo presente probable.





El diseño de la protagonista posee rasgos tan atractivos como interesantes. Por un lado sus ojos son diamantados, es decir similares a los de un gato. Su actitud se aleja bastante del modelo que conocemos de la típica princesa en desgracia; Hime Lillian es audaz y aguerrida, además poco le importa arriesgarse, siempre que proteja su reino, asimismo por encima de su belleza predomina su carácter frío y dominante.

El reparto carece de un trazo en exceso estilizado, los colegas de Hime son un puñado de personajes bastante inusuales, que se destacan por sus cualidades sobrenaturales, como una heredera de hombres lobo que parece chico, una pequeña maid con la fuerza de mil hombres y un asistente que literalmente "se muere" por ella. El ritmo de lectura es ágil y rara vez el argumento se pierde en arcos alternos de relleno, cuenta con varios saltos, tanto hacia el pasado como hacia el futuro, lo cual ha favorecido su popularidad. Gran opción para involucrarse con el mundo de los monstruos.

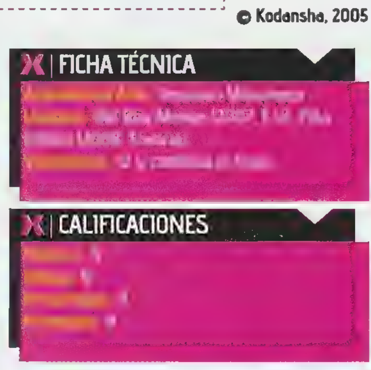
Al principio del manga aparece la frase "No está muerto lo que [illegible] de los siglos, [illegible] Muerte puede morir" de H.P. Lovecraft. Aunque es [illegible] el tipo de historia que se va a desarrollar [illegible]. En el [illegible], el manga fue [illegible] aceptado y en tan sólo un par de años, se catalogó como una propuesta de culto.

En el manga, Hime [illegible] su propia sangre para [illegible] a Hiro; un cambio en el ánime, ella recurre a la llama de vida, lo cual afectó [illegible] el argumento, pues al remover una parte importante de la versión original, los fans del manga no aceptaron muy bien la versión animada (2007; Madhouse). Aún con 26 episodios y el [illegible] de un gran estudio, cayó en popularidad, tan mal le fue que en la actualidad apenas si es conocida. Para diciembre del 2010, se presentará un OVA.

"LA HISTORIA SE CONFORMA POR UNA FUSIÓN DE GÉNEROS, ASÍ LA ACCIÓN SUPERNATURAL Y LA COMEDIA SIGUEN UNA PAUTA DE HORROR GÓTICO"

A VUESTRO SERVICIO

Hiro llega a la ciudad para ver a su hermana, al caminar distraído es atropellado, entonces una jovencita que lo observa entre la muchedumbre, piensa que es un lindo cadáver. Al despertar, se encuentra en la morgue de un hospital, se levanta confundido pues sólo recuerda una extraña mirada.



En medio de la noche se dirige hacia una mansión. Con una inexplicable angustia trata de llegar rápido; a lo lejos una joven pelea contra una manada de hombres lobo, cuando va a ser atacada, él corre y se interpone sin entender porqué. A los pocos minutos, Hime Lillian derrota a su enemigo y se presenta como la hija del Rey de los Monstruos. Para que él resista y se recupere de sus heridas, le da a beber de su sangre la cual debe consumir con cierta frecuencia, de lo contrario morirá. A cambio Hiro será su leal sirviente y arriesgará su vida para protegerla.



FICHA TÉCNICA

[illegible]

CALIFICACIONES

[illegible]



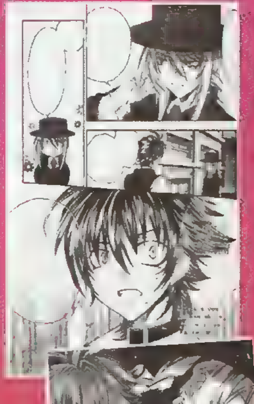
UNA GRAN AVENTURA SHONEN AI ESCRITA E ILUSTRADA POR KAIRI SORANO, TAMBIEN CONOCIDA COMO KAILI SORANO.

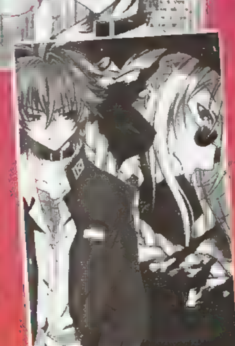
MONOCHROME Factor

LA SOMBRA PLATEADA











AMAGAMI – PRECIOUS DIARY

SENTIMIENTOS EN FLOR

Por Ernesto Olicón

[illegible] ducido al mínimo posible el [illegible] entre las personas al tiempo que el ajetreado ritmo de vida impide a una persona conocer a quienes le rodean. No importa si se es estudiante, el peso de la existencia moderna sigue siendo una carga importante en los hombros, a la cual, en una cultura como la japonesa, se le debe agregar otro factor importante: la necesidad de ser el mejor hace que no pueda un escolar promedio establecer amistades en un entorno competitivo.

Ayatsuki es una chica tímida. En su mirada se refleja una inocencia que, en un mundo tan malvado como el de hoy, puede ser una debilidad. Sin embargo, en su corazón está el deseo de ayudar a sus compañeros, por ello, cuando nadie se ofrece a ser el representante de la clase [illegible] en nuevas y complejas responsabilidades con las que no está acostumbrada.

Tachibana es un adolescente promedio pero comprometido con sus estudios, el mismo día que Ayatsuki fue escogida representante del grupo, se queda hasta tarde estudiando en la biblioteca. Al descubrir que, por realizar las duras tareas de su cargo la chica se ha quedado en el salón también tarde, decide ayudarle y hacerle compañía. En el proceso, como es de esperarse, se lanzan mutuamente miradas, suspiros y una que otra vez se ru[illegible] blemente, el co[illegible] ará sus vidas. La [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] conforman la mirada, la personalidad de cada personaje tan sólo con darle una ojeada sencilla a cada página. Desde una ternura radiante como la de Ayatsuki o la masculina gentileza de Tachibana. Dicho detalle acentúa, al mostrar [illegible] ramente las emociones de los protagonista [illegible]

[illegible] ta con una eviden[illegible] lación de pareja, pesa sobre la historieta no sólo el hecho de mantener una premisa ya repetitiva. También adolece de [illegible] uevos brillos a un [illegible] popular pero sin mucha evolución. Sin embargo, esto no es del todo un fallo. La historia está dedicada a un público que busca una his[illegible] rias veces, pero en [illegible] ontexto. Si bien la historia está basada en un juego de citas en computadora, la historia se enfoca mayormente en el romance que en detalles más candentes.



El desarrollo, por su parte, se desenvuelve con [illegible] ituación se concrete en la [illegible] pasar por varias páginas tan [illegible] tan simple como [illegible] e lo anterior se explica





con profundos clavados a las reacciones y pensamientos de los personajes, el lector común puede ver con desgano la poca agilidad en la narrativa, al punto de considerar aburrida la historieta.

Si bien no es una mala historia, a *Amagami-Precious Diary* le falta sólo una cosa para superar [illegible] manga promedio que se pierde entre la enorme oferta de series: ángel. Ese toque de maestría para que una historia común y corriente sea llevada a nuevos niveles. Personajes carismáticos los tiene, pero el autor no los coloca en situaciones más allá del simple romanticismo. Sin embargo, para una lectora amante del shojo, [illegible] busque una catarsis de su re[illegible] amorosa, esta serie puede resulta[r] efectiva. Fuera de esa reserva, quizá sea preferible voltear hacia clásicos como *KareKano*, antes de parar en esta opción.

FICHA TÉCNICA

Guion: Taro Shinonome
Dibujo y Diseño de Personajes: Taro Shinonome
Editorial: Hakusensha
Volúmenes: 1

CALIFICACIONES

Historia: 7
Personajes: 9
Dibujo: 8
Promedio: 8









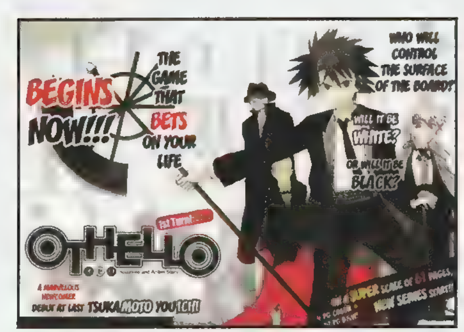
SHONEN

+15

OTHELLO

COPIAS ASESINAS

Por Goare Salcido



Las propuestas shonen de acción sobrenatural, se han vuelto tan comunes que es difícil sorprender a los fans. Como en todo hay excepciones, tal es el caso de *Othello* que ha reunido seguidores sin contar siquiera con una editorial que lo respalde. Su aparición mensual en la revista *Shonen Rival* es prácticamente reciente y ya se perfila como una de las favoritas en su género, además la mancuerna acción y suspenso funciona tan bien que ha ganado bastante popularidad.

El diseño del reparto no es del todo estilizado, el autor ha preferido enriquecer las personalidades de sus personajes para favorecer la empatía con el lector, lo cual funciona a la perfección, así el rol masculino principal carece de atractivo físico, en algunos ángulo luce tosco, pero emocionalmente ha logrado conquistar a la audiencia; mientras los roles femeninos poseen un aspecto mucho más encantador y delicado, de igual forma es interesante el manejo de los dobles y como una misma persona puede ser buena y malvada a la vez. El planteamiento es sencillo y el autor evita saturar la acción con información demasiado elaborada, que impida el desarrollo del arco más importante de la historia.

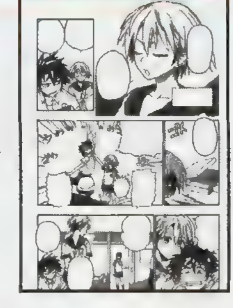
EL DISEÑO DEL REPARTO NO ES DEL TODO ESTILIZADO, EL AUTOR HA PREFERIDO ENRIQUECER LAS PERSONALIDADES DE SUS PERSONAJES PARA FAVORECER LA EMPATÍA CON EL LECTOR, LO CUAL FUNCIONA A LA PERFECCIÓN.

Cabe mencionar que el protagonista sufre notables cambios conforme avanza la trama, involucrándose por completo cuando deja de ser testigo y toma el timón del argumento con valentía. Excelente opción para los seguidores del género o bien si quieren embarcarse en una aventura de otro mundo.

REFLEJOS MALIGNOS

Kei e Hinata se conocen desde el kinder, han estado en el mismo grupo durante más de un lustro, por ello su relación es tan familiar. A él le gusta molestarla y burlarse de sus reacciones, mientras ella se defiende aventando sin tino cuanto esta a su paso. Una mañana, le dicen a Hinata que la tarde anterior la vieron en la calle y ni siquiera volteó cuando la llamaron.

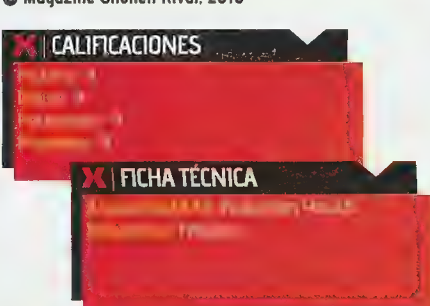
Esta propuesta ha causado bastante [illegible] dio todavía no se define por completo.



Para ella es muy extraño, pues jura que estaba en su casa haciendo tarea. Aunque el malentendido se arregla como una confusión, no deja de ser inexplicable.

De regreso a casa, le cuenta a Kei, quien lo toma a broma y dice que con una como ella es más que suficiente, pues apenas la soporta. Hinata se molesta mucho y toma otro camino perdiéndose se vista bastante rápido para ir a pie, Kei va tras ella, pero se encuentra con Mitsuki, quien lo ataca directamente alegando que es su enemigo; para cuando él logra tranquilizar la situación, ella explica que es agente de la organización Othello, encargada de eliminar a una horda de peligrosos monstruos llamados D. Éstos impostores copian la identidad de sus víctimas para luego insertarse en la sociedad, al asimilarse por completo asesinan al original para apoderarse de su vida.

Kei era uno de los objetivos al igual que Hinata, entonces emprende una búsqueda desesperada por salvar a su amiga de infancia. ¡Qué dilema cuando debe aniquilar al enemigo e ignora si es Hinata o una copia maligna!





Se dio una pausa laboral de un par de años, para volver en 1993 con diversos proyectos como *Sakura no Hana Saku Koro, Komorebi no Motode* y *¡Rash!*, publicados en los años subsecuentes. En 1996, realizó *Family Compo* siendo la tercera de sus obras largas, cuyo tiraje duró hasta el 2000, años en que se publicó *Parrot*, un compilatorio de cinco historias breves a color. A partir del 2001, inicia *Angel Heart* una historia alterna de *City Hunter*, la cual continúa hasta la fecha y ha reunido un total de 33 tomos; además cuenta con una versión animada de 50 episodios.

Realizó tres libros de ilustraciones, el primero *Tsukasa Hojo-Special Illustrations* salió a la venta en 1991, el segundo *Hojo Tsukasa- 20th Anniversary* se presentó en el 2000 y cinco años después se lanzó *Hojo Tsukasa- 25th Anniversary*, sus fans están a la espera del libro correspondiente a las tres décadas de trayectoria.

Tsukasa Hojo se ha destacado por su estilo, el cual se aleja por completo de los rasgos convencionales del manga, así se enfoca en un diseño mucho más apegado a la realidad, el cual apenas ha evolucionado con el paso de los años, manteniéndose en un plano clásico, que difícilmente aceptará rasgos novedosos o recientes, pues según Hojo, una historia no requiere de tanta parafernalia visual, si el contenido es complejo y logra entablar rápido empatía con el lector.

EN 1980, UN AÑO ANTES DE GRADUARSE, REALIZÓ *ORE WA OTOKO DAI!*, SIENDO SU PRIMERA OBRA A NIVEL PROFESIONAL, PUBLICADA POR LA REVISTA SHONEN JUMP.

Su sello personal ha sido comparado con el estilo europeo, donde lo hermoso es superado por lo incierto de un argumento que desde el principio se ignora hacia dónde va o en qué momento se resolverá el nudo argumental o si falta mucho para llegar al clímax narrativo, dado la asombrosa longitud de sus obras, que en apariencia se consideran interminables, pero con un interesante contenido que engancha de manera favorable al lector.

TSUKASA HOJO
A CONTRACORRIENTE

[illegible]

Nació el 5 de mayo de 1959 en la prefectura de Fukuoka. A los 18 años ingresó a la Escuela Industrial de Arte, dos años después inscribió su obra *Space Angel* de tan sólo 30 páginas al concurso Premio Osamu Tezuka, obteniendo el segundo lugar, lo cual le permitió formar parte de la editorial Shueisha.

En 1980, un año antes de graduarse, reali- [illegible] a nivel profesional, publicada por la revista *Shonen Jump*, a partir de entonces su carrera sería bastante prolifica pues realizaría varias obras consecutivamente, año tras año. En 1981 presentó *Third Deka* y *Cat´s Eye*, cuyo éxito favoreció la adaptación al anime, siendo argumento principal durante casi un lustro. En [illegible] te *City Hunter-Double Edge*, que dieron lugar a su obra más famosa: *City Hunter*, cuyo proceso creativo abarcó seis años. De manera alterna trabajó con otras obras cortas como *Neko* [illegible]

Para las nuevas generaciones, el material de Hojo es un tanto inaccesible por sus planteamientos tan maduros, difícilmente cede a la comedia, aunque inserta varios gags para evitar que la historia se torne pesada. Además su diseño enfocado por lo regular en roles adultos con aspecto sobrio, apenas si logra llamar la atención de los chicos que prefieren repartos alegres y coloridos e historias poco más banales.

Vale la pena conocerlo, por ser parte de los grandes maestros del manga.



HAIKYO

EXPLORANDO RUINAS

Por Mónica Uribe

La exploración de lugares por lo general se asocia con lugares inhóspitos como bosques, selvas y cavernas, una actividad que no todos pueden hacer por cuestión de tiempo y dinero; es por eso que ha surgido una versión más accesible: la exploración urbana.

Esta actividad consiste en explorar las partes menos visitadas de las ciudades, como los drenajes o lugares abandonados, hay quienes por el gusto de la adrenalina invaden lugares restringidos, como fábricas y edificios de alta seguridad; sin embargo una de las más populares es la exploración de lugares abandonados.

Algunos programas de TV, como *Urban Explorers* de Discovery Channel y *Fear* de MTV, han explotado este pasatiempo, otros van más allá, buscando el lado sobrenatural: *Ghost Hunters* y *The Scariest Places on Earth* se centraban en lugares abandonados que se consideran poblados de fantasmas.

La regla de la exploración urbana es simple "no tomar nada más que fotografías y no dejar otra cosa que huellas de pisadas" es decir, respetar los lugares y no alterarlos. Además se entiende que si algo está cerrado o sellado, no se le puede forzar.

En Japón, la exploración urbana es un pasatiempo que ha tomado una gran popularidad, iniciado por los extranjeros en ese país, que buscaban tomar testimonio gráfico de la tierra del sol naciente y que no se detenían en lugares públicos; el hobby pasó casi de inmediato a los japoneses, dando así origen al *Haikyo*, que en un principio era practicado por *goths*, fotógrafos aficionados y jóvenes fanáticos de las emociones fuertes, en la actualidad, el *haikyo* atrae ya grupos de turistas y tiene páginas web dedicadas a ello.

Para que un lugar sea interesante de explorar debe tener, al menos, 5 años de abandonado, entre más tiempo mejor y aunque los practicantes más apasionados sueñan con volverse un Indiana Jones y descubrir y explorar un lugar verdaderamente antiguo, se tienen que conformar con lugares de unas cuántas décadas de abandono.



La meca del *Haikyo* es la isla de Gunkanjima, su historia viene desde 1890 cuando Mitsubishi compró la isla para sacar carbón de ella. En 1916 se construyó el primer edificio habitacional para los trabajadores y para 1959, la isla ya contenía una ciudad completa, con todos los servicios y protegida del mar y los huracanes por altas paredes, la densidad de población era de una persona por cada metro y medio y crecía hacia arriba y robándole espacio al mar. Sin embargo en 1960, cuando el petróleo sustituyó al carbón, las minas comenzaron a cerrar, finalmente en 1974 Mitsubishi anunció el cierre oficial de la mina y la isla fue abandonada.

LA MECA DEL *HAIKYO* ES LA ISLA DE GUNKANJIMA, SU HISTORIA VIENE DESDE 1890 CUANDO MITSUBISHI COMPRÓ LA ISLA PARA SACAR CARBÓN DE ELLA

El gobierno prohibió el acceso a la isla por buenos 20 años, aunque en algunos casos se hicieron excepciones, como filmar películas y ser visitada por periodistas; a inicio de 2009, se decidió convertir a la isla en un sitio turístico, con visitas guiadas a ciertas zonas, ya que muchos edificios de la ciudad están clasificados como inseguros; dos operadores turísticos organizan visitas. Además la publicidad recibida por un documental de *History Channel* sobre la isla la volvió aún más popular.

Dentro de la población Japonesa afecta a visitar la isla un buen número de ellos son personas que vivieron su infancia en la isla y crecieron en ella; uno de ellos, un joven llamado **Gotokou** filmó un corto metraje sobre la isla que se puede encontrar en YouTube. La isla ha servido como escenario de videos de rock y en el manga *Battle Royale* (y la película) es el lugar en el que se lleva a cabo la historia.



FURIA DE TITANES

Por Aurea D. Freniere

Sé que me gustan *Caballeros del Zodiaco*, por lo tanto mi estándar con respecto a las adaptaciones mitológicas debería de ser muy bajas, ¿verdad? Pues la verdad es que recientemente descubrí que no.

Para todos los niños que crecimos en los ochenta, la película *Clash of the Titans* (dirigida por **Desmod Davis**) fue probablemente nuestra iniciación a la mitología griega. Un film que en años por venir se convirtió en una película de culto, y cuya única observación con respecto a los films nuevos que poseían efectos especiales impresionantes, era el deseo intrínseco de poder realizar un remake para poder llenar los espacios por completo de lo que fue, es y será una época cinematográfica.

La moraleja de este cuento bien podría ser "ten cuidado con lo que deseas..." puesto que el año pasado el director **Louis Leterrier** anunció con bombo y platillo el esperado remake.

Desgraciadamente aunque ésta película pretendía ser toda una furia y despertó todo un sin fin de expectativas por parte de fans de la vieja guardia y por parte de posibles nuevos aficionados, la misma dejó mucho qué desear.

Si bien no se esperaba que Leterrier hiciera una copia calca de todo lo presentado en la versión anterior, si se tenían expectativas que mantuviera el espíritu vivo de su antecesora, que era simplemente, ver una batalla épica que narrara las andanzas de los dioses y semi dioses. Ni siquiera los efectos especiales hicieron que valiera la pena. Muy por el contrario parecía que la 'Furia', provenía de los programadores quienes no sabían a quién irle, más por el plot confuso –e ilógico que tenía el film. Sin lugar a dudas una de las más grandes decepciones del 2010.



EL BUENO, EL MALO Y EL FEO

Por Aurea D. Freniere

El oeste sin lugar a dudas sigue siendo, a pesar de su paisaje urbanizado a través de los siglos, una tierra de aventuras, donde la ley era casi nula y donde el más veloz con la pistola era el que dictaba la norma del lugar.

A pesar de que hay cientos de películas de éste tema filmadas por autores norteamericanos, ninguna ha sido tan impactante como las de el italiano **Sergio Leone**, quien le dio al género una de las películas más importantes en la historia del mismo.

Protagonizada por **Clint Eastwood**, **Elli Walach** y **Lee Van Cleef**, la película nos narra las andanzas de tres individuos durante la guerra civil americana: Tuco (El feo), un bandido de nacionalidad mexicana que se la pasa haciendo tratos con caza recompensas –para cobrar el dinero de su fianza-, 'Ojos de Angel' (El malo) quien es un asesino a sueldo, y 'El Blondie' (El güero – El Bueno), quien es un caza recompensas. Por azares del destino, estos tres personajes se ven involucrados en la búsqueda de una cantidad exorbitante de dinero que fue robado por un tal Bill Carson al ejército de los confederados. Por supuesto todos quieren el dinero por diferentes causas y los tres (muy a pesar de sus sobrenombres) son pistolas extremadamente hábiles que hacen de toda la travesía algo digno de ver.

La película está bellamente filmada en formato widescreen de una manera que no se puede describir más que magistral, acompañada por la música del gran compositor **Enio Morricone**, cuya banda sonora inmortalizó los duelos de vaqueros en años por venir. Actualmente la película fue no sólo remasterizada para DVD sino también para Blu-ray. Una película que en definitiva no puede faltar en tu colección.

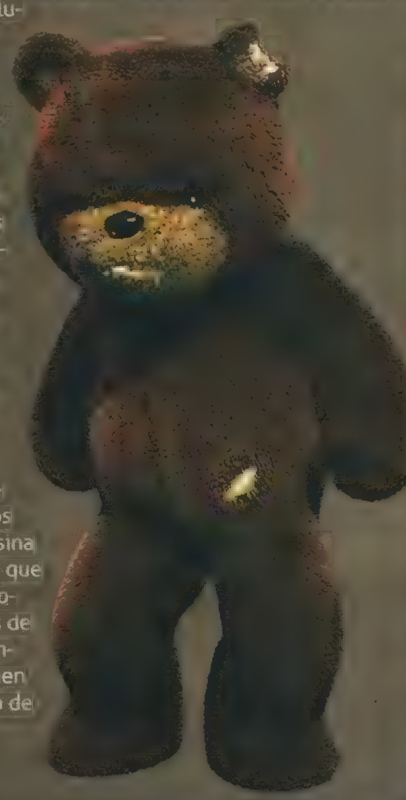
Por Rodo

Las estanterías esperan con paciencia la llegada de los videojugadores, los juegos que se exhiban serán como un tesoro escondido entre bits y frames. Pero no todos cumplen con las expectativas de los mismos, es por ello que en esta sección te podremos ayudar para que ese juego que vaya a parar a tu consola no sea una desilusión, o bien que sepas a lo que te estás enfrentando. Estás a punto de llegar a tener una visión del futuro.

NAUGHTY BEAR (PS3, X BOX 360)

Cuando ves a un oso de peluche, lo primero que cruza la mente es una adorable y abrazable accesorio para la cama de tu hermano menor o de tu novia, porque el osito representa la dulzura e inocencia de la persona en cuestión. El problema radica cuando el oso no es tan tierno como tú crees y busca eliminar a toda la competencia regando algodón y felpa por toda la habitación para dejar como recuerdo la cabeza de un rival decapitado con un machete en el marco de la ventana.

505 Games trae para nosotros una propuesta épica de acción y aventura, dotando a un oso de peluche con muy mal carácter, y un odio patológico por la competencia. Este es *Naugthy Bear*, donde la misión es sencilla y bastante brutal: acaba con tus compañeros más "tiernos" y no dejes que su alma de niños buenos te envuelva haciéndote caer en su mundo de abrazos y ternura. Incluso puedes hacer que se te unan en la masacre, o bien acabarlos antes de que corrompan tu alma podrida.



Este juego es como una especie de broma con combos brutales y una eficacia asesina con el uso del machete, así que si gustas de este tipo de violencia explícita contra osos de felpa, este es tu juego (atención, como los osos no tienen sangre, no esperes ese tipo de agresión en tu pantalla).



Dead Rising 2 (PS3, X BOX 360)

La ciudad de la fortuna en Nevada es el marco perfecto para que la gente se divierta, salga de la realidad y de la tediosa rutina. Pero también es un gran lugar para tener una cantidad muy peligrosa de gente cuando sus hábitos alimenticios cambian de caviar, a lo que sea que se pueda morder y camine.

Dead Rising 2 es la secuela del exitoso juego homónimo presentado hace algunos años. En esta ocasión contaremos con una marco diferente para divertirnos acabando con la infestación zombie que no logró ser erradicada por completo de la Tierra en el juego anterior, por lo menos no en Nevada. Con esta entrega encarnaremos a Chuck Greene, un campeón de motocross famoso que va en camino a la ciudad de Nevada para una exhibición.

Pero apenas llega se da cuenta de que la gente está menos animada de lo normal, y mucho más apestosa.

Con esta propuesta Capcom nos trae una divertidísima forma de acabar con los hambrientos no-muertos: desde bates de baseball hasta un remo de canotaje con un par de moto sierras atadas a los extremos, sin dejar de lado la afamada cabeza de alce con la cual embestirás con pericia a los zombies como en *Dead Rising*. Este juego es apto para jóvenes mayores de 15 años por su contenido de sangre y de situaciones irónicas pero divertidas dentro del humor negro. Así que si puedes tener este juego entre tus manos no dudes en probarlo.

Por ahora es todo, pero regresaremos pronto con más títulos buenos y no tan buenos para revisar, analizar y sobre todo para conocer si es que vale la pena que estén en nuestras consolas y bibliotecas de juegos. Nos leemos pronto y mucha suerte

Rod Offline



MICHAEL Jackson THE EXPERIENCE

VIVA EL REY

Por Rodo

Muchos videojuegos han trascendido en la historia como han trascendido personajes en la farándula, escritores e incluso películas, pero en raras ocasiones un personaje se hace mucho más famosos y popular cuando nos dejan para estar en un mejor lugar. En este caso el rey del pop ha dejado un legado de pasos, canciones y una vida llena de altibajos, pero lo que lo ha llevado a la inmortalidad es la salida de su nuevo videojuego.

VIVE LA EXPERIENCIA

Este juego nos es traído gracias a la gente de Nintendo y Ubisoft para deleitarnos con el rey del pop con sus mejores canciones, sus mejores trajes pero sobre todo sus mejores pasos.



En *MJ the Expericnce* la idea es llevar al jugador al siguiente nivel no siendo solamente un juego de baile al más puro estilo del *Tag and go*, como es el caso de *Dance dance revolution* o *Pumt it Up* sino que aquí el movimiento de las cedras, la inclinación del torso, la flexión de las rodillas y el movimiento de las manos serán esenciales para poder pasar de nivel.

La idea del juego es poder sacar todas las canciones y bailarlas a la perfección con la ayuda del control del Wii, logrando así que la experiencia del baile sea mucho más que simplemente dar pisotones en el piso. En este juego se tendrán 26 de las canciones más icónicas del rey del pop incluidas *Billie Jean* y *Beat-it*, además de la posibilidad de entrenar en un modo especial para sacar los mejores pasos del rey del pop. Pero eso no es todo, ya que el juego contará con la opción de batallas de uno contra uno o hasta dos contra dos en la misma pantalla y con la misma precisión.



ESTE JUEGO NOS ES TRAÍDO GRACIAS A LA GENTE DE NINTENDO Y UBISOFT PARA DELEITARNOS CON EL REY DEL POP CON SUS MEJORES CANCIONES.

LA EXPERIENCIA VIAJA AL DS

Siendo una exclusividad para la compañía del fontanero del bigote, el título también estará disponible para el sistema portátil de la misma empresa, llevando la experiencia más allá de la pantalla de tu casa ya que aquí la pantalla táctil hará las veces del cuerpo y con el Stylus marcaremos los movimientos que nos marca la pantalla de arriba, sin dejar de mencionar que en este título se tendrán algunas canciones extras que en el sistema de Wii no hay y viceversa.

Sin embargo el juego se queda un poco un poco corto con su contraparte del Wii, ya que el marcar movimientos con el Stylus no es tan reconfortante ni realista como marcar los movimientos con el cuerpo mismo, así que en este caso la versión para NDS no es tan reconfortante como la versión casera de este mismo título.



Finalmente, el juego contará con una memoria virtual para ir registrando todos los avances y aciertos que tengas conforme a la evolución de tus movimientos, lo cual le da un aliciente extra al usuario para que su esfuerzo se vea reconocido.

Este es un juego que a pesar de todo nos ofrece mucho y es un digno rival de sistemas de movimiento de nueva generación como el Kinect de Microsoft, soló el tiempo nos dirá si el rey ha regresado por más para que sus pasos dejen huella en el Wii o simplemente sea un jueguito más de baile.

El rey del pop ya dejo huella en el mundo, con una vida polémica pero con logros que se escapan de nuestra imaginación. Es tiempo de que te pongas en sus zapatos de baile y demuestres quien es el nuevo rey del baile. El Wii será tu instrumento, pero el rey será tu maestro, es hora de poner los pies a moverse y vivir la experiencia, ¿eres capaz de ser el mejor?

Rodo Offline

HALO

EL GRAN LOGRO DE MICROSOFT

Por Daniel Rojas



Se dice que para nombrar clasico a algo debe de por lo menos pasar 10 años y tener una gran relevancia dentro de su rubro, cualquiera que este sea. *Halo* cumple en 2011 sus primeros 10 años, y su trascendencia en el mundo de los videojuegos está más que probada.

Este juego desarrollado por Bungie y publicado por Microsoft para su primer Xbox, fue en sus momento la piedra angular de aquella consola. Basicamente *Halo* revoluciono el concepto de los juegos de disparos en primera persona, su fluidez y dinámica era sus puntos más altos, además de su brillante historia que nos colocaba en los zapatos de Master Chief, un personaje que desde su aparición se convirtió en un consentido de la afición a los videojuegos.

En *Halo* debemos de luchar contra una raza hostil de alienígenas conocidos como los Covenant, que vendrían a ser los malos de la película, o en este caso en concreto del juego. Los Covenant son una especie que busca a como dé lugar erradicar la vida humana, la cual ya no solo subsiste en la Tierra, sino que ha logrado rebasar sus fronteras instalando colonias en diversas partes del universo, es aqui donde entra en acción nuestro héroe Master Chief, quien en compañia de otros valientes compinches hacen frente al bando malo para acabar con sus planes.

Como se podrán dar cuenta, la línea argumental de *Halo* no presentó nada que no hayamos visto antes en un videojuego, pero su verdadero fuerte radicó en lo emocionante de sus combates y lo majestuoso de sus gráficos. Otra de las grandes aportaciones de este titulo estuvo en los juegos en línea, donde muchas personas tuvieron la oportunidad de incursionar gracias a las bondades de sus soporte en línea.

Tan espectacular y relevante fue *Halo*, que hoy en día Microsoft sigue explotando al máximo esta franquicia de la cual hoy conocemos mas de cinco títulos, todos ellos muy buenos al igual que el primero.



BRITNEY´S Dance Beat

UN MAL PASO EN EL POP

Por Daniel Rojas

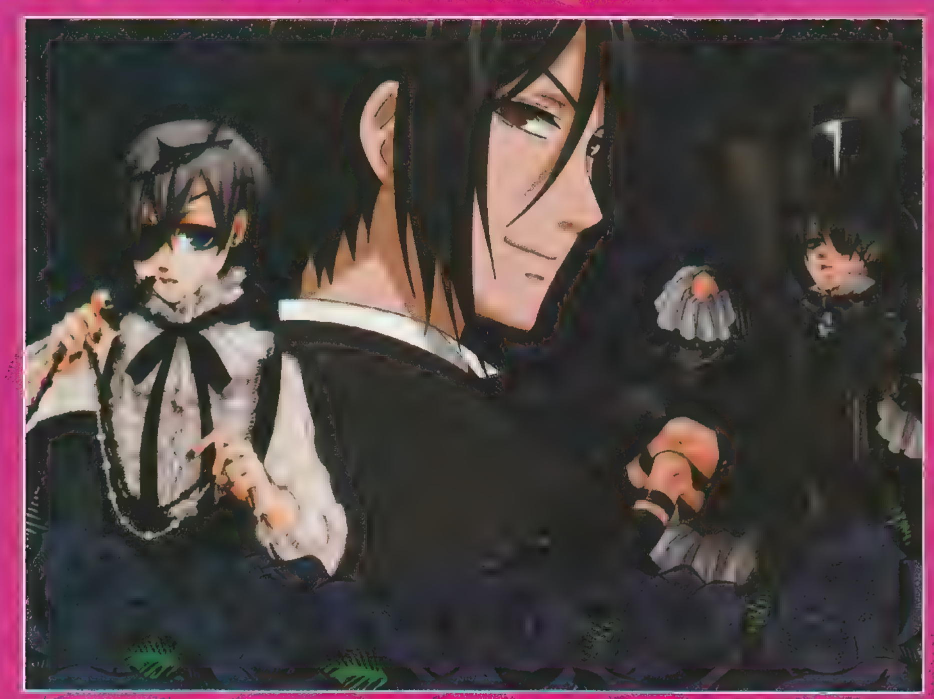
A [illegible] **Britney Spears** [illegible] PlayStation 2.

[illegible]

[illegible]

[illegible]





BECCA

Por Nikku

La música en Japón es, sin duda, uno de los mercados más competitivos del mundo. Sus artistas saben que no pueden tomarse un descanso de los escenarios, ya que se arriesgan a ser olvidados por el público, pues hay tantos grupos y solistas que están en espera de una oportunidad, que de un momento a otro pueden estar en la cima de la fama, y luego ser completamente olvidados por todos sus fanaticos. De la noche a la mañana, un nuevo estilo puede haber tomado su lugar.

Pero como detalle curioso, en los últimos años se han dado a conocer cantantes que no son de desendencia asiática o japonesa que han logrado colarse en ese mercado tan complejo. Puede que primero sean vistos sólo como una curiosidad o moda pasajera, que uno de sus sencillos puedan pegar bien, pero para lograr hacer una carrera definitiva, pongamoslo asi: Si no eres del calibre de **Madonna**, **Michael Jackson** -o de mínimo los **Backstreet Boys**- en el mercado Japonés no vas a lograr gran cosa.

Pero hay sus excepciones, como **Olivia Lufkin**, que es medio japonesa y medio americana. Se inició como Idol Singer, pero logró despegar su carrera gracias al anime, ya que fue parte del soundtrack de *Nana*. Otro buen ejemplo es **Anna Tsuchiya**, ruso-japonesa, tambien popular gracias a la misma serie, lo mismo que **Yuna Ito**, quien a pesar de ser originaria de Hawaii, logró entrar a las películas de live action de *Nana* en el papel de Reira.

Rebecca Emily Hollcraft, **Becca-chan**, es cantante, compositora, y guitarrista que nació nada menos que en Portland Oregon, el 9 de Mayo de 1989, y desde muy joven se dedicó a componer canciones, siendo mienbro activa del coro de su escuela. A los 13 años, ya estaba grabando presenntaciones, y un amigo decidió mandar una de las mismas a un buscador de talento para darle una oportunidad a la chica.

Becca esperó a sus 14 años antes de ir a Los Ángeles para trabajar con **Meredith Brook**, el busca talentos, en su estudio para poder comenzar a hacer pruebas de sus canciones. Esto fue recibido con buenos comentarios del publico, y en poco tiempo, Becca ya era una celebridad local en Oregon, además de haber hecho unos cuantos shows en lugares como The Roxy, Troubador, Key Club, Knitting Factory y The House of Blues, bajo el nombre artístico de Bec Hollcraft.



En el 2008, con sus 19 años cumplidos, Becca logró firmar un contrato nada menos que con Sony Music Entertainmetn Japan, lo que hizo que tuviera que enfrentarse a un público completamente desconocido para ella, pero con su primer sencillo, *Perfect Me*, logró demostrar que era posible comenzar a pesar de la barrera del idioma. No sólo eso, sino que ese mismo año logró presentar un disco tributo a **Cindy Lauper**.

En el 2009, presentó un nuevo single, *I'm Alive*, que le dio salida a su primer álbum original, *Alive!* Que, además, le dio un gran paso a la fama ya que fue usado como el ending del anime *Kuroshitsuji*, y con ello, una vez más, mostró que sí, no se necesita ser Japonés para tener una oportunidad al éxito en Japón.

SOUNDTRACKS

Por Daniel Rojas

FIFA 11



Algo que ha caracterizado a la desarrolladora EA Sports, además de la calidad de sus juegos, [illegible] FIFA 11. [illegible] **[illegible]ive Attack**, **We Are Scientists**, **Charlotte Gainsbourg**, **Two Door Cinema Club**, **The Pinker Tones**, [illegible] **Deportsbeat**. [illegible]

CASTLEVANIA Symphony Of The Night



Uno de los lanzamientos que más han cautivado a los videojugadores de todo el mundo es la nueva entrega del clásico *Castlevania*, en este caso queremos reparar en la bella música de fondo que presenta el juego. Se trata de un conjunto de temas orquestales de manufactura delicada, casi conmovedores en ciertos momentos, plagados de instrumentos de cuerda y viento, piezas únicas y bellas.

La responsable de tan maravillosas composiciones fue la maestra **Michiru Yamane**, reconocida compositora en tierras niponas quien ha participado con anterioridad en otros juegos de Castlevania y sagas como *Contra*, *Rocket Knight Adventures* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*. El disco con la OST de *Castlevania: Symphony Of The Night* se puede conseguir en línea a través de las tiendas como Amazon. No hay pierde, es todo un deleite sonoro.

KARAOKE

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

PRIMER OPENING DE HIGHSCHOOL OF THE DEAD

Por Kishida

LETRA

yureta genjitsukan nakushita
mama de
gareki no you ni tsumi kasanaru
kono kanshou wa doko e yuku?

tsubueta kibou kakae akai ame
wo harai hashitta muchuu ni

kuzureta kanjou no hate ni nani
wo miru? nani ga aru? mada shi-
ranai
hakanai subete no mirai wa tada
muon ni me no mae ni hirogari
tsuzuketa

kieta hikari to kage saigo no ko-
toba
nozonda no wa tada ashita dake
kono genjitsu wa doko ni aru?

tsubueta ima wo mitsume akai
ame no naka wo hashitta ma-
yowazu

kuzureru keshiki wo koete nani
wo shiru? nani wo kiku? mou mie-
nai
hakanai hitotsu no mirai wo tada
mugon ni me no mae de erabi
tsuzukeyou



TRADUCCIÓN

Tras perder mi sentido absurdo de la realidad,
Mis emociones se apilan como ruinas y desecho ¿A dónde irán?

He tratado de mantener mis sueños derruidos, y corro, pasando sin pensar a través de la lluvia carmesí.

Y al final de mis sentimientos colapsados ¿Qué será lo que puedo ver?
¿Qué me esperará? No lo sé aún.
Sin un sonido, todos nuestros futuros que escapan lejos se desdoblan ante nuestros ojos.

Las luces se desvanecen, y con ellas se van las sombras, las últimas palabras de esta vida.
Todo lo que yo quería, lo que deseaba, era el mañana. ¿Dónde está el mañana en esta realidad?

Mirando nuestro presente devastado, corro sin dudarlo en la lluvia carmesí.
Pasando a través del paisaje que se desmorona ¿qué será lo que aprenda de todo esto? ¿Qué podré escuchar en el final del camino? Ya no puedo ver nada ante mí.
Sin respirar ni decir palabra con mi aliento, simplemente debemos elegir juntos un sólo futuro que escapa de nuestras manos.



¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que esta es la última coca-cola del desierto y cuando lo compran lo deja con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos. Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos ésta sección con las opiniones variadas del staff.

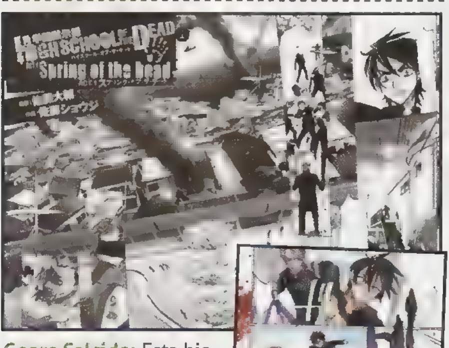




HIGHSCHOOL OF THE DEAD

¿Qué harías si tu clase de inglés fuera cancelada por causa de zombies? ¿Si el equipo de *basketball* de la escuela se estuviera comiendo a las porristas? ¿Si el maestro más estricto y horrible de toda la facultad estuviera devorando el cerebro de los alumnos que lo hacen enojar? Si tu respuesta fue agarrar cualquier objeto que pueda ser usado como arma de choque, digamos, un bat, un tubo o incluso una escoba, y comenzar a aplastar cerebros, bien puedes ser uno de los sobrevivientes a la Preparatoria de los Muertos. Pero seamos sinceros, ¿la popularidad de este manga es por sus propios meritos, o sólo porque los zombies están de moda?

Promedio: ✕



Goare Salcido: Esta historia es sumamente divertida, tiene buen ritmo y difícilmente es predecible; la figura de zombie por lo general provoca miedo, pero en esta propuesta son bastante ridículos, dan risa con tan sólo verlos, lo cual rompe el modelo que se ha establecido en otros medios audiovisuales como el cine. Obviamente no podía faltar el atractivo visual de un reparto femenino tan encantador como audaz. El diseño no es lo máximo pero se defiende, vale la pena para reírse un rato y para aquellos fans del género es una digna pieza de colección

★★★★

Gaby Maya: Zombies, bubis, armas, bubis, un mundo apocalíptico invadido por los muertos vivientes. El arte está muy bueno, pero tanta niña bustona me produjo agruras, aunque los gags visuales en H.O.T.D. equilibran el exceso de fanservice. Un manga dirigido a los otakus destetados a temprana edad. A favor, me encanta como ante la crisis las protas no olvidan lo importante y mantienen algo de digindad fashion. Una chica sabe que hay que ir vestida según la ocasión, y cambiarse de ropa en medio de una crisis zombie, ¡es lo adecuado! ¡Hay que enseñar cuerpo y de paso matar zombies con estilo y caché! Alice es quien más me agrada, esa niña va a sobrevivir la invasión zombie, ¡ya no tiene cerebro!



★★★







Aurea D'Nabe: Ya sé que los Zombies están de moda últimamente (aunque para serles sincera no sé por qué. Entre los vampiros y los zombies ya no sé ni a quién odiar más...), sin embargo esta historia deja mucho que desear. Y no es que el tema de 'Zombies en preparatoria' sea lo que me hizo desistir, sino más bien lo que se atrevieron a mezclar con este género: fan service. O.k sí. no es tampoco como si en las películas de live action no venga uno que otro "panty shot", pero esto ya cae en lo ridículo y el manga termina dando bandazos de un lado a otro sin poder definirse a sí mismo como manga de horror, o de fan service, algo que para mi honestamente fue lo que evitó que lo siguiera leyendo -y tomen en cuenta que soy una persona que se desmaya no más de escuchar la palabra con 'z'. Leer este manga es pues como tratar de anotar con tu chico y que tu perro esté vomitando a tu lado. Es decir: te preocupas por el perro, porque al final de cuentas no eres insensible, pero también temes que tu chico pierda el interés. O sea, ni la una ni la otra. Y si pensabas que el dibujo lo salvaba, la verdad es que he visto mejores, y en todo caso más expresivos, *ad hoc* con el género. Léase *Battle Royale* y *Gantz*. A esto le doy cinco taches sonoros y una orden de restricción.

✕✕✕✕✕



Adalisa: A mí me gustan los zombies, no lo voy a negar. He visto desde joyas como *Night of the Living Dead*, hasta porquerías como *Nudist Colony of the Dead* (por su sanidad mental, no busquen esa última). Pero *Highschool of the Dead* me deprimió y mucho, porque lo que pudo ser una INCREÍBLE historia de zombies, no pasa de ser un extraño desfile absurdo de fanservice que bien pudo no haber tenido muertos vivientes y hubiera sido exactamente lo mismo. En resúmen y siendo honestos, hay algo como "demasiado fanservice" y este manga lo muestra con creses. Y por ese potencial desperdiciado, le doy un tache nada más.



✕



Título: Nodame Cantabille
Director: Kenichi Kansai
Script: Tomoko Konparu
Música: Suguru Matsutani
Creador Original: Tomoko Ninomiya
Diseño de Personajes: Shuichi Shinamura
Openings: Allegro Cantabile por Suemitsu y The Suemith
Ending: Konna ni Chikaku por Crystal Kay
Episodios: 23
Cast:
Tomokazu Seki como Shinichi Chiaki
Hitomi Nobatame como Saiko Tagaya
Kazuya Nokai como Kouzou Eto
Mamiko Noto es Sakura Saku
Sanae Kobayashi e sKiyora Miki
Shinji Ogawa es Franz von Stressmann
Yoshinori Fujita es Masumi Okayuma

Nodame Cantabille

Por Adalisa Zárate

Shinichi Chiaki es un músico prodigioso, pero un pésimo amigo. Aunque sólo es un estudiante y tiene mucho que aprender, su talento es innegable. Lamentablemente, también su ego es gigantesco, y eso hace que simplemente no le permita a sus maestros enseñarle absolutamente nada. Es por eso que, tras un pleito gigantesco con el mejor maestro de la escuela, lo envían nada menos que con el grupo de los "rechazados", léase, las personas que absolutamente nadie más acepta. Ahí conoce a la sucia y desparpada Noda, también conocida por sus amigos como Nodame, quien es nada menos que el perfecto ejemplo de cómo no debe ser una mujer. Es de hecho, la pesadilla ambulante del pobre Chiaki. Para colmo, encima vive al lado de Chiaki en el mismo edificio, lo que hace que sea imposible evitarla. Pero cuando Chiaki descube que Noda es increíblemente talentosa, y es capaz de tocar una melodía sólo al escucharla sin necesitar siquiera ver la partitura, es cuando decide que la chica es justamente lo que necesita para cumplir sus propios sueños.

Lo Bueno: El argumento es muy original, y el romance no se siente forzado con calzador, incluso cuando sabes que es obligatorio. Definitivamente el *soundtrack* se lleva las de ganar, porque está hecho con un cuidado verdaderamente envidiable. La animación está hecha con mucho cuidado de respetar el trazo original, y dándole un aire original que no va contra el manga. Pero lo mejor de todo es que a Nodame nunca la hacen cambiar. Si la limpian, si la arreglan, pero ella nunca cambia su forma de ser que la hace volverse un verdadero desastre nada mas la dejan sola cinco minutos.

Lo Malo: Tristemente, a veces la historia se vuelve increíblemente lenta, lo que hace que recordemos que esto funcionaba mucho mejor como live action. Eso, y las escenas repetidas que vemos cada vez que se ponen a tocar, hace que uno desee que les hubieran dado un mayor presupuesto para que la cosa se viera mejor.

Lo Memorable: Nodame. No hay manera alguna de olvidarla toda vez que has visto la serie. ¿A qué otra chica le crecen hongos en la cabeza y ella prefiere pensar en hacer sopa antes de horrorizarse? A ninguna. Cuando la comparan con un perro, su preocupación es la raza del animal, y en general, no hay momento en que la chica no te saque una sonrisa con sus ocurrencias. Una vez más, también es necesario mencionar la música, ya que es maravilloso escuchar juntos el estilo estricto de Shinichi con el más libre de la genial Nodame.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji

Muy bien, amigos, llegó el momento que todos estaban esperando ¿El momento de sacarnos la pelusa del ombligo para que no nos dé comezón? ¡No, tarado! El momento de contestar las cartas de nuestros amigos ¡COOOMENZAMOS!

Nuestro primer mail nos lo manda Guillermo Alfonso desde Veracruz (¿Guillermo Alfonso? No sé qué manía tienen las personas de tener dos nombres) Quizás debería decir tu segundo nombre para que no estés de hablador Godofredo Na (¡No lo digas!) Je, amigo Guillermo, después nos dices cómo vas en tus estudios de Diseño Gráfico (Muy mal, si se la pasa mandando mails, juar) ¡Goji! Ejemn, como decía, Guillermo, espero que cumplas tu sueño de, algún día, poder ir a Japón (Y si vas, te encargo unos animes ecchies) Pervertido, ejemn, amigo Guillermo, te prometo que seguiremos hablando de tus series preferidas: *One Piece Katekyo Hitman, D Gray Man* y (Y también Superman, para aprovechar) ¿Quieres que empiece con los "correctivos", dragón? (Gulp) Ejemn, sayonara, amigo Guillermo Alfonso, y ojalá puedas mandar de nuevo tus dibujos en alta resolución para que los publiquemos.

Guillermo Alfonso Loredo Zapata
Tuxpan, Veracruz

Desde Monterrey nos llega el siguiente mail de Carlos "alias Krad" (Uy, si es de Monterrey, no me extraña que haya mandado un mail para ahorrarse las estampillas) ¡GOJI! Ejemn, Carlos comenta que le gustaría tener muchos amigos (Pero a ellos sí invítales aunque sea un heladito, para que se vea que no eres "codo", "Carlangas", juar) ZOCK (¡Aaargh!) No le hagas caso a este tonto, Krad, esperamos poder seguir hablando de tus animes preferidos: *Hellsing, Naruto Shippuden, Elfen Lied, Inuyasha* y *Lucky Star* (¡Sale! Y ponemos un megapóster de mi linda Kagami) Jumn, se me olvidó que te vuelven loco las chicas tsudure (Por eso me gustas tú, mi reina) ¡Tonto! Ejemn, me despido y como pediste, amigo Krad, ponemos tu e-mail para que te contacten amigos de Monterrey y otras partes de la república (¿Hasta de "Saltutilpico el chico"?) Grosero. Bye, amigo Carlos.

Carlos E. Montes Amaya
Monterrey N.L.
E mail: karlos_304@hotmail.com

Tania Patricia tiene 15 años y comenta que le dicen Sakura en su escuela (¡El mejor apodo del mundo!) Bájale, menso. Ella también nos dice que su familia y amigos le dicen Tanis (¿Y yo puedo decirte mi "reina"?) ZOPAS (¡Aaargh!) Amiga Tanis, saludos a tu hermano, quien dices que te metió en el mundo del anime (Ah qué hermanito tan "espléndido", ¿verdad?) Deja tus ironías, tonto. Querida Tanis, esperamos hablar de tus dos cantantes de j-pop favoritas: **Haruka Tomatsu** y **Maaya Samamoto**... (¿Y qué tan lindas están?) Ya Goji, y pensar que Tanis dijo que ella no hablaría de su gusto por el yaoi si tú no decías ningún comentario ecchi (Oye, pedirme que no hable de ecchi es tanto como pedirte que no uses las minifaldas que siempre traes al trabajo y que casi hacen que se te vean los cal...) ¡GOJI! Ejemn, hasta pronto Tania y pongo tu mail como lo pediste para que tengas muchos amigos otakus.

Tania Patricia Pat Pérez
Hollow_mask@hotmail.com

Desde Chile nos escribe nuestro amigo Diego Alejandro (Nos escriben de Chile, Argentina, Puerto Rico y Texas. Yo sólo quiero que me escriba una chava de Brasil. ¿Acaso es mucho pedir?) Payaso, ejemn, el alias de Diego es Hatsuharu Okami Kio Mikuo Kimonoto ("Cortito" el apodo, ¿verdad?) Ya, Goji. Amigo Haru, me alegra que nuestra revista también llegue a los fans de Chile, es una lástima que no puedas comprar los ejemplares de *Conexión Manga* seguidos (Sí, porque en una de esas te vas a perder una imagen de Ángel usando tanga, slurp) ZOCK (¡Auuch!) Ejemn, amigo Haru, espero que algún día puedas venir a México, como comentaste, para poder completar tu colección de *Conexión Manga* (Y de paso date una vuelta por Garibaldi, te vas a dar una divertida bárbara. ¡Ajuaaa!) Dragón parrandero. Ejemn, chao, amigo Diego, y pongo tu mail como pediste para que tengas muchos amigos por correo.

Diego Alejandro Hernández
Chile
E mail: haru_happy_love@hotmail.com




BÚSCALA
EN TU PUESTO
DE PERIÓDICOS
CONEXIÓN MANGA
ESPECIAL DVD
GANA DVD'S Y MUCHAS SORPRESAS MÁS
games
FINAL FANTASY XIII VERSUS
cine
LO MEJOR DEL CINE EN EL 2010
LAS NUEVAS CHICAS GUAPAS DEL ANIME
REVISTA
MENSUAL